Журнал для настоящих компьютерных игроков · Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

2 2001
http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Проклятые Земли



НА CD МЕГАСОЛЮШНЫ
Escape from Monkey Island
Blair Witch Project Volume 3

Тестирование UPS

Σ

Как правильно предохраняться?

Более 120 игр в номере

Resident Evil 3
European Wars: Cossacks
Motocross Mania
и еще несколько игр



PREVIEW

EmpireEarth
Hidden&Dangerous 2
Steel Soldiers
Majestic
и другие игры…

American McGee's Alice

No One Lives Forever

Mechwarrior 4: Vengeance

Корсары: Проклятье дальних морей

ISSN 1560-988X



MegaGame №2 2001

MegaHit: American McGee's Alice · No One Lives Forever · Mechwarrior 4: Vengeance · Корсары: Проклятье дальних морей Solution: Проклятые Земли
Preview: EmpireEarth · Hidden&Dangerous 2 · Steel Soldiers · Majestic Review: Resident Evil 3 · European Wars: Cossacks · Motocross Mania

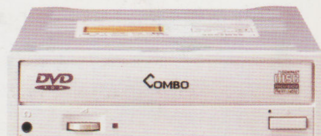
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Слушай! Читай! Смотри! Пиши!
Вместе с Samsung CD/DVD

	CD-RW Drive SW-208	DVD-ROM Drive SD-612	COMBO Drive SM-304
СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ (КБ/С)			
CD			
запись	1,200 (8X)	N	600 (4X)
перезапись	600 (4X)	N	600 (4X)
чтение	4,800 (32X)	6,000 (40X)	3,600 (24X)
DVD	N	16,200 (12X)	5,400 (4X)
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ДОСТУПА (МС)			
CD	<100	90	90
DVD		110	110
Интерфейс	E-IDE	E-IDE	E-IDE
Размер буфера (КБ)	4,096	512	2,048
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СТАНДАРТЫ			
DVD-ROM		ok	ok
DVD-Video		ok	ok
CD-ROM	ok	ok	ok
CD-R		ok	ok
CD-RW		ok	ok
CD-DA	ok	ok	ok
CD-ROM/XA	ok	ok	ok
Video CD	ok	ok	ok
CD-I/FMV	ok	ok	ok
Multisession Photo CD		ok	ok
Enchanced CD	ok	ok	ok
CD-Extra	ok	ok	ok
АУДИО			
Выходная мощность	0,7 Vrms	0,7 Vrms	0,7 Vrms
Соотношение сигнал/шум	>75 Дб	>75 Дб	>75 Дб
Переходное затухание сигнала	>65 Дб	>65 Дб	>65 Дб
THD	0,15%	0,15%	0,15%
РАЗМЕРЫ			
Ширина (мм)	149	149	149
Высота (мм)	42,5	42,5	42,5
Глубина (мм)	200	200	200
Размещение	Г/В	Г/В	Г/В
ЗАПИСЬ			
CD-RW (650 MB, тип 74)	ok	N	ok
CD-R (700/650/550 МБ, типы 80/74/63)	ok	N	ok







Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795 0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-Квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3215; Aura Computers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Океи 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекском 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 54 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

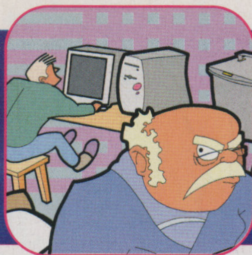
SAMSUNG

Mega GAME
Номер 2 (26) 2001

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия





На днях редакция пребывала в пессимизме. Сидела в полном составе на стульях и качала головой (чтобы лингвисты не придирались, качали мы ОДНОЙ головой — оторванной в бою головой Ивана Сергеевича Киндерклаппана). Но тут в помещение вбежал Тургенев со свежим выпуском «Утренней звезды».

«Господа! — закричал великий писатель, к посещениям которого мы уже изрядно, надо сказать, привыкли. — Господа! Прочел я давеча в газетке, что всему виной акулий хрящ! Немедленно, немедленно бросайте акулий хрящ прочь, выкидывайте его в окно, сжигайте же, наконец, на газовой горелке, бегите от него, ибо в нем есть сила Зла заложенная, несметные полчища оного!» Так говорил Тургенев; на том и сгинул.

Признаться, с акульим хрящем в редакции дела не то чтобы очень. Строго говоря, нету у нас его. И не было никогда. Но корень Зла, безусловно, найти нам было просто необходимо, ибо какая же мегаредакция, да без корня Зла? Знайте, читатели: Зло есть везде! И корень его суть правда истинная, извечно непостижимая. Так мыслила редакция и отправилась на поиски. Идти благо было недолго: после пламенной речи Иван Сергеевич гневно бросил газетку прочь (и сгинул). В газетке был адрес хряща, коим мы немедленно и обзавелись; и теперь, когда корень Зла упрятан в нашей редакции, мы уверены в вашем, геймеры, светлом будущем и более в пессимизме не пребываем.

Так, слушая умных людей, надо иногда думать и самостоятельно, делая выводы. Внемли, читатель.

Редакция

Список игр, упоминаемых в номере

Издательский дом «Фантазия»

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Наталья Савельева
Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Лейла Беншуша
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Павел Кондратович
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Сергей Радионов
Николай Талдыкин
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдина lubub@avia.formoza.ru (095) 273 6560
Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
АЛМАЗ ПРЕСС
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Прохождения:
Escape from Monkey Island
Blair Witch Project Volume 3

Демоверсии



Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть. В разделе **«ДЕМО»** — демоверсии игр, описываемых в номере.

- «СамоГонки»
- American McGee's Alice
- Sacrifice
- Battle of Britain
- Starship Troopers: Terran Ascendancy
- Laser Arena
- Grouch
- Snow-Cross Extreme



Patches



Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- «Проклятые Земли» v1.03
- Hitman: Codename47 .... v1a
- Sacrifice v2
- Diablo II v1.04
- Giants: Sitizen Kabuto v1.1
- Battle Isle: Andosia War v166
- Wizards & Warriors v1.0beta
- Quake III Arena v1.27g
- «Казаки» v1.02.beta

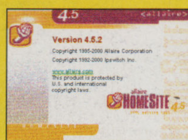
CHEATS

Полезные программы

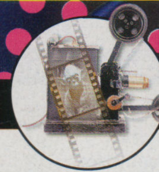


Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

- nVidia Detonator 6.31
- nVidia Detonator 6.50beta
- nVidia Detonator 7.17beta
- 3D Mark 2000
- Ashampoo PowerUp2000 v1.02
- Sandra 2001.0.7.10
- HomeSite 4.5.2
- Adobe Reader



Видеосалон



Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **«ВИДЕО»** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Conquest: Frontire Wars
- The Watchmaker
- The Unholy







Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98



Всемирное признание наших достижений


PC World | Best Buy
99 Mar. Russia



CCW | Editor's Choice
99 Jun. Canada



CHIP | PLATZ 1
99 Aug. Germany



PC FORMAT | Gold Award
99 Aug. South Africa(RSA)



Computer DEALER NEWS | Technical Excellence in Performance
99 Jul. Canada



COMPUTER PAPER | Editor's Choice
99 Aug. Canada



KMCA | World Best Award
99 Jul. Korea



PC FORMAT | Gold Award
99 Apr. UK



PC Magazine | Best of COMDEX '99
99 Dec. Israel



PC Magazine | Best Product of 1999
99 Dec. China



Test | 99 Dec. Germany



PC Pro Denmark | Test Winner
99 Aug. Denmark



PC Magazine | Best Product of 1999
99 Dec. Russia



Computerra | Best Product of 1999
99 Dec. Russia


Submarine | Technical Superior
99 Dec. Russia



PC World | Best Buy
99 Nov. India



CRN | Best Product of 99
99 Dec. Spain



Computer Panorama | Best Monitor in Compotex 99
99 Oct. Hungary



PC World
00 Jan. Spain

FLATRON® 795FT Plus

Тип трубки – Flatron, диагональ: 17"
Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм
Фокус: двойной динамический
Покрытие: W-ARAS
Размер изображения: 325x244мм
Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц
Частота горизонтальной развертки: 30 – 96КГц
Частота вертикальной развертки: 50 – 160Гц
Размер (ШxГxВ): 518x570x560мм, вес: 21кг

МОНИТОРЫ LG FLATRON®

АБСОЛЮТНО ПЛОСКИЙ ЭКРАН



Москва: DinaVictoria (095) 938 9302
Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, Технотрейд (095) 291 2686, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 966 0101, Диал Электроникс (095) 916 0010, М.Видео (095) 921 0353, Мир (095) 152 4001, Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, MD Group (095) 234 3263, DVM Group (095) 958 6070, JIB Group (095) 917 0503. **Находка:** Эпси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 http://www.lg.ru http://flatron.lge.co.kr

17" монитор FLATRON® 774FT
17" монитор FLATRON® 775FT
19" монитор FLATRON® 915FT Plus

30 дней
на линии огня

Здравствуйте, люди будущего! В данный момент вы читаете послание из далекого прошлого от нас, людей, живущих в январе 2001 года, вам, людям, которые будут жить в феврале того же года. 30 дней — большой срок, и велика вероятность того, что вся информация из нашего давнего времени безвозвратно потеряна, стерта из архивов и забыта, поэтому спешим поделиться сведениями, которыми владеем во всей полноте.

У нас есть такое развлечение, как компьютерные игры — это когда вы управляете неким персонажем в специальном игровом мире. Все происходящее отображается на устройстве вывода, называемом монитор. Это то же, что телевизор, только белый. В этом мониторе обычно появляются злобной наружности мужики, которых необходимо расстреливать из оружия. Оружие, как правило, состоит из ствола, выполненного из куска трубы, откуда вылетают боеприпасы, изготавливаемые из небольших кусочков свинца — материала, который имеет химическую формулу Pb. Еще бывают игры, где ваш персонаж бродит по миру внутри монитора и разговаривает со встречными мужиками. Эти обычно не обладают недоброжелательным внешним видом и склонны к растеканию мыслью по древу. Они часто выступают в качестве работодателей — нанимают вас для какого-нибудь задания, часто сопряженного с риском для жизни, за выполнение которого сулят денежную сумму. Деньги в игре не обладают никакой материальной ценностью и имеют хождение исключительно в пределах игрового мира.

К данному посланию мы прилагаем картинки вещей, которые активно использовались геймерами вселенной в далеком для вас январе 2001 года:

1. Кофе в зернах;
2. Вышеупомянутый монитор, размером по диагонали в 15 дюймов;
3. Устройство ввода «мышь» (белая, маленькая, с тремя кнопками);
4. Самый современный на сегодняшний день процессор Pentium 4 (черный камень квадратной формы с ножками);
5. Бензопила.

Надеемся, приведенные сведения и изображения помогут вам представить жизнь геймеров в прошлом.

Тот, кому в руки попадет это послание, должен немедленно предать его гласности, дабы цивилизация людей не осталась в неведении относительно прошлого компьютерных игр.



ЯНВАРЬ

1 С Новым годом!

2 Компания Varatouch Technology продемонстрировала миниатюрный джойстик, который можно использовать с мобильными телефонами, поддерживающими технологию WAP.

3 Сайт компании-разработчика Raven Software (www.ravensoft.com) претерпел смену дизайна.

4 Наконец-то! Вышла официальная демо-версия популярной игры Diablo II. Кому она нужна, интересно?

5 Обновился сайт, посвященный игрушке Emperor: Battle for Dune (http://westwood.ea.com/games/emperor/) разработчика Westwood.

6 Стал известен приблизительный срок релиза игрушки One Must Fall: Battlegrounds — конец 2001 года.

7 Компания Activision купила лицензию на торговую марку Race of Champions, очевидно с намерением использовать ее в производстве игр.

8 По сообщению фирмы Code Masters, игра Blade of Darkness выйдет 23 февраля, а Operation Flashpoint —в конце мая.

9 Несколько часов не работали серверы игры EverQuest. Говорят, что это имело место в связи с необходимостью установки патча.

10 Изменилось содержание FAQ'a по Star Wars Galaxies (http://www.station.sony.com/starwars/FAQ.jhtml).

11 Вышла онлайновая мультиплеерная игра Runescape (http://www.runescape.com/). Чтобы в нее поиграть, необходим всего лишь броузер.

12 Организация International Game Developers Association образовала специальный комитет, который будет изучать насилие в играх и его действие на умы геймеров.

13 Многие онлайновые игроки в Diablo II получили хакерское письмо с требованием предоставить логин и пароль. Если вы еще этого не сделали — и не делайте.

14 Случилась очередная задержка игры X-Com: Alliance — теперь релиз ожидается в третьем квартале этого года.

15 Фирма Strategy First купила издательские права на игру Waterloo: Napoleon's Last Battle разработчика Breakaway Games.

16 Компания Ritual Entertainment раскололась на две фирмы: Mumbo Jumbo и Ritual Entertainment.

17 Издатель из Голландии Project Three открыл свой сайт во Всемирной сети (http://www.p3int.com/).

18 Игра Kohan: Immortal Sovereigns осталась без паблишера на территории Европы, так как фирма Sunflowers расторгла издательское соглашение.

19 По сообщению Ritual Entertainment, игра Sin II все-таки будет, и, возможно, уже в этом году.

20 Компания Cryo Networks выпустила игру жанра puzzle, в которой победитель получит приз $1 млн. Заходите на соответствующий сайт — http://www.th2001.com/.

21 Eidos выпустила три новых примочки для редактора уровней к серии игр Tomb Raider. Подробности на сайте www.eidosinteractive.com.

22 Компания Creative выпустила патч (http://eax.creative.com/eagle/unreal/) для игры Unreal Tournament с поддержкой Environmental Audio.

23 Большая группа геймеров написала петицию фирмам Interplay и Xatrix с требованием выпустить игру Kingpin II.

24 По слухам, актриса Angelina Jolie подписала контракт на участие в нескольких фильмах про Лару Крофт. Похоже, нас ждет кинотрилогия.

25 Фирма Monolith выпустила редактор для игры No One Lives Forever, с помощью которого можно создавать модификации.

26 Компания Bethesda Softworks открыла официальный сайт игрушки IHRA Drag Racing (http://www.bethsoft.com/ihra/).

27 Компания Universal Interactive Studios планирует создать компьютерную игру, которая бы продолжила сюжетную линию классического фильма-ужастика The Thing.

28 Стало известно, что 3D-шутер Serious Sam появится в продаже во втором квартале 2001 года.

29 Открылся официальный сайт игры Operatio Flashpoint, который можно обнаружить по адресу www.codemasters.com/flashpoint/.

30 Появилась информация, что потенциально-хитовая игра Tropico должна появиться в продаже уже в апреле.

31 Компания Strategy First объявила конкурс по созданию персонажа для игры Disciples II: Dark Prophecy. Детали здесь: http://www.disciples2.com/.

Short News



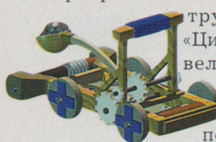
• Компания Paramount Pictires выпустила видеоролик из кинофильма Tomb Raider, который создается по одноименной игре. Ничего примечательного в нем нет, кроме того, что можно увидеть, насколько хороша актриса Angelina Jolie в роли Лары Крофт. Посмотреть ролик можно на сайте фильма http://www.tombraider movie.com/.

• Фирма Silver Lightning Software анонсировала новую игру под названием Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult, которая является сиквелом игрушки Ancient Evil, вышедшей в 1998 году. Продолжение появится уже в феврале в виде демки, которая после регистрации станет полноценной игрой.

• Появился апдейт к мегахитовой игре No One Lives Forever, который исправляет все отловленные баги. Ищите его на сайте компании Monolith (www.lith.com).

Цивилизация №3

Давненько не появлялось никакой информации относительно деятельности компании Сида Мейера Firaxis. Всем известно, что разработчики в данный момент трудятся над третьей «Цивилизацией» — сиквелом к лучшей игре всех времен, но делали они это до сих пор тихо и никакой информацией не делились. Возмущенное геймерское сообщество, ожидающее Civilization 3 с огромным нетерпением, не оставляло в покое сотрудников Firaxis и осаждало официальный сайт разработчиков (www.firaxis.com) требованиями поделиться инфой о состоянии дел. Сид Мейер и его подопечные держались долго, но в середине января и их терпение закончилось — ребята открыли официальный сайт третьей «Цивилизации», который отныне располагается по адресу www.firaxis.com/civ3. Уже сейчас там есть некоторые данные о ходе разработок, а также несколько картинок и анимированные во Flash'е изображения юнитов. Обещается регулярное пополнение/обновление контента, так что заходите на сайт почаще. MG









Мифы о третьем Myth'е

Недавно образованная компания-разработчик Mumbo Jumbo и издатель Gathering of Developers анонсировали создание стратегии реального времени Myth III: The Wolf Age — третью часть знаменитой игровой стратегической серии. Компания Mumbo Jumbo основана двумя выходцами из Ritual Entertainment, поэтому, несмотря на молодость фирмы, ребята там работают опытные и уже неплохо себя зарекомендовавшие. Напомню также, что в мае прошлого года фирма Take 2 Interactive (родительская контора издателя GoD) выкупила торговую марку Myth у ее бывших владельцев Bungie Software с явным намерением выпустить продолжение. Сюжет третьего Myth'а имеет место за десять веков до того времени, в котором происходили события Myth: The Fallen Lords. Некий Connacht — первый император людей — будет всячески отражать нападения лидеров рас Myrkridia и Trow, которые наделены вероломством, коварством и несметными войсками. Как всегда, обещается полностью трехмерная графика, огромное количество боевых юнитов, поддержка уникальных режимов сетевой игры, реальность всего происходящего и море удовольствия для всякого, кто осчастливит создателей покупкой Myth III: The Wolf Age. В данный момент уже установлена точная дата релиза — игрушка появится на прилавках магазинов 6 апреля этого года. MG

Американский рейтинг от PC Data



В конце прошлого года, как вы помните, вышло огромное количество игр. Было даже несколько весьма неплохих и достойных внимания, которые прочно и заслуженно обосновались в разделе «МегаХит». Учитывая это, довольно странно выглядит рейтинг продаж от PC Data, охватывающий последнюю неделю декабря. Как видно, геймеры предпочли купить на Новый год старые проверенные хиты, а не новые неизученные разработки, которые, кстати, еще весьма требовательны к ресурсам. Вот как выглядит рейтинг:

1. The Sims.
2. Roller Coaster Tycoon.
3. The Sims: Livin' Large.
4. Age of Empires II: Age of Kings.
5. Red Alert 2.
6. Who Wants to Be a Millionaire 2nd Edition.
7. Loppy Landscapes.
8. Diablo 2.
9. Sim Theme Park.
10. Age of Empires II: Conquerors Expansion.

Можно отметить завидную стабильность и мегахитовость игрушки The Sims, которая располагается на верхней строчке спустя почти год после релиза. Не спешит покидать американскую десятку и совсем неизвестная нам игра Who Wants to Be a Millionaire, равно как и стратегия реального времени от Microsoft Age of Empires II, вместе со своим add-on'ом. MG

Анонсирована игра Fly! II



Появилась первая скудная информация относительно игрушки Fly! II, которая разрабатывается под чутким руководством компании Gathering of Developers. По сравнению с первой частью, никаких кардинальных изменений не планируется — улучшится графика, добавятся новые локации, а для начинающих пилотов, неискушенных в авиасимуляторах, будет введен подробнейший учебник. Вся концепция игры и геймплей перейдут из первой части практически без изменений, и это хорошо, так как именно баланс между хорошей механикой, красивыми пейзажами и несложностью управления и обеспечили успех игре Fly!. Вот основные фичи Fly! II:





- Появятся несколько новых самолетов, в числе которых Pilatus PC-12 Turboprop.
- Способы передвижения по воздуху не ограничатся пилотированием самолетов — в новой игре будет, например, вертолет Bell 407.
- Старые самолеты будут всячески усовершенствованы как графически, так и с точки зрения механики.
- Вся графика выполняется на движке Terrascene 2 от компании Perspective Consulting.
- Любую миссию в сингле можно будет сконфигурировать по собственному усмотрению.
- После релиза разработчики планируют осуществлять масштабную online-поддержку, они собираются выкладывать в Сети новые локации и миссии.
- Будет усовершенствована игра по Internet.
- Остальные изменения касаются графики — специальные эффекты, погодные условия, повреждения и проч.

Появление Fly! II в продаже намечено на весну этого года. MG

Горячие финские парни делают гоночный симулятор



Издатель из Австрии под названием JoWood Productions (www.jowood.com) подписал соглашение с командой разработчиков из Финляндии Bugbear Entertainment (wwww.bugbear.fi) относительно финансирования и издания гоночного симулятора Historic Rally Throphy, выход которого ожидается в конце 2001 года. Представитель JoWood отметил концепцию игры, высокодетализированную графику и мощнейший трехмерный движок как сильные стороны Historic Rally Throphy, повлиявшие на заключение издательского соглашения между JoWood и Bugbear. Графика отличная — несколько доступных на сегодняшний день скриншотов выглядят очень красиво и представляют собой действительно произведение 3D-движка, заявленного как «мощнейший». Настораживает, правда, тот факт, что игрушка еще далека от своего завершения, и скрины не могут быть настолько хороши на ранних стадиях разработки, однако на рисунки они точно не похожи. Разработчики делают акцент на всяческой визуализации, в игре будет 14 старых гоночных машин, огромное количество пейзажей и специальных эффектов. Последним разработчики уделяют особое внимание — на высоте окажутся эффекты дождя, палящего солнца и снега. Еще парни из Bugbear обещают реалистичную механику гоночных автомобилей и поддержку всех современных 3D-ускорителей. Судя по всему, на несовременных акселераторах Historic Rally Throphy просто не будет работать. MG





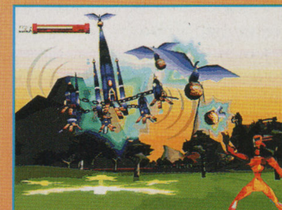


Short News

- Поступила официальная информация о приобретении фирмы Hasbro Interactive компанией Infogrames. Сумма сделки — $100 млн.
- По последним данным, American McGee уже приступил к работе над новым шутером на движке Doom III. По мнению маститого разработчика, технология Doom III отличается от всего ныне существующего примерно так же, как система Dolby 5 от немого кино. То есть Doom III — это круто.
- В то время как многие игроделы ревностно охраняют свою интеллектуальную собственность, компания Codemasters (www.codemasters.com) решила выпускать специальные базы данных для всех, кто желает создать фэн-сайт по любой игре от Codemasters. Уже доступны (или будут в ближайшее время) базы по Collin McRae Rally 2.0, Insane и Operation Flashpoint.
- На сайте многообещающего проекта Gangsters 2 (http://gangsters2.com/)



открылся форум, где, судя по обещаниям, регулярно будут появляться разработчики и отвечать на все поставленные вопросы.
- Компания Interplay выпустила патч к игре Giants, который возвращает крови, проливание которой предполагает геймплей, оригинальный красный цвет.
- Mobius Entertainment — создатель игры Titanium Angels — открыла собственный сайт (http://www.mobiusent.com/), где обещает выкладывать всю информацию, относящуюся к текущим и будущим игровым проектам.
- Фирма Maximum Charisma Studios анонсировала новую игру Fighting Legends, находящуюся в стадии раз-



работки. За информацией по этой онлайновой стратегии заходите на этот сайт: http://www.mcszone.com/.

Short News

• Worldbenders бессрочно приостанавливает разработку всех своих проектов из-за отсутствия финансирования и, как следствие, отсутствия желающих делать игры на чистом энтузиазме. Из отмененных игр упоминается только некая Death Row — шутер на движке Quake III.

• Компания Capital Interactive открыла специальную геймерскую радиостанцию на просторах всемирной Сети (http://www.kikido.com/nrage). Она создана для игроков, пребывающих в онлайновых вселенных.

• Фирма Sony обновила онлайновый FAQ по игре Star Wars Galaxies. Сей документ можно обнаружить по адресу http://www.station.sony.com/starwars/FAQ.jhtml.

• Фирма Strategy First открыла официальный сайт игрушки Disciples II: Dark



Prophecy, который отныне располагается здесь: http://www.disciples2.com/.

Зимний вариант игры Sidney 2000 называется Solt Lake City 2002

Команда разработчиков Attention to Detail (ATD), территориально располагающаяся в Англии, анонсировала свой очередной проект — игру по зимним видам спорта с привлечением официальной лицензии зимней Олимпиады 2002 года. Игрушка будет называться Solt Lake City 2002 и выйдет в обозначенном в названии году, непосредственно перед Олимпиадой. Команда ATD уже отметилась созданием схожей игры Sidney 2000, которая хоть и не блистала качественной графикой, оригинальной идеей и продуманным геймплеем, привлекла изрядное количество геймеров уже тем, что имела отношение к олимпиаде. Новая игра, по всей видимости, будет мало чем отличаться от старой, хотя разработчики обещают обратное — они утверждают, что графика выйдет на новый уровень через использование новомодной технологии motion capture. Нововведения также коснутся интерфейса и игровой механики. Все остальное, что относиться к Salt Lake City 2002, на данный момент строго конфиденциально и не разглашается. Скриншотов пока нет, но обещаются в ближайшее время. Если у вас имеется горячее желание на них взглянуть — заходите на сайт разработчиков (*www.atd.co.uk*). MG

Short News

• В Сети появился патч для игры Deus Ex, который добавляет в известную игру возможность сразиться по сетке в режимах Deathmatch и Capture the Flag. Скачать программу можно отсюда: http://www.gamesdomain.co.uk/patches/d/2862.html.

• Компания Jester Interactive купила права на продукцию фирмы Graftgold и таким образом получила в собственность два хита восьмидесятых годов Paradroid и Uridium. По слухам, Jester планирует в будущем выпустить современные римейки обеих игр.

• Игрушка Simon and Sorcerer 3D осталась без издателя на территории Северной Америки, что произошло в результате продажи SouthPeak Interactive, которая ранее фигурировала как «издатель в США». Hasbro Interactive все еще является европейским паблишером, правда, срок выхода в Европе недавно был перенесен на первый квартал 2001 года.

• В соответствии с информацией от Electronic Arts, по игре American McGee's Alice будет создан художественный фильм. Уже известны автор сценария (John August) и режисер (Wes Craven). Последний, кстати, поставил такие ужастики, как «Кошмар на улице Вязов» и «Крик».

Настоящая война



Компания Simon&Schuster анонсировала игру Real War, которая использовалась как обучающий симулятор для неких неназванных спецслужб США. Игрушка представляет собой стратегию реального времени, в которой американцы противостоят вражескому батальону, называемому ILA. Каждая из сторон может вести бои в воздухе, на земле и на море, и использовать при этом все самое современное вооружение. Первоначально планировалось создать программу для отработки тактических схем взаимодействия военных подразделений США, и в частности для обучения joint doctrine. Обучающий симулятор, говорят, даже вышел и использовался некоторое время для подготовки будущих офицеров. И вот разработчики (Rival Interactive) решили немного переделать исходную программу для использования ее в мирных целях. Real Wars получила абсолютно новые уровни, улучшенную графику и независимую сюжетную линию. Каждая из сторон обладает собственной кампанией, включающей в себя 12 миссий. За всем происходящим можно наблюдать в изометрической перспективе или сверху. Будет более 40 разных юнитов, в числе которых отметим атомные подводные лодки и бомбардировщики. Релиз игрушки запланирован на апрель текущего года, а всю дополнительную информацию можно получить на официальном сайте (*http://www.real-war.com/*). MG



Druid — новый персонаж Diablo II

Компания Blizzard Entertainment сбросила еще немного информации относительно продолжения (expansion'а) мегахитовой игрушки Diablo II. В основном свежие данные касаются нового персонажа, который называется Druid. Как известно, друиды селились в северных лесах местности Scosglen, где активно формировали свои магические навыки в полной изоляции от восточного клана магов. Отрезанные от остального мира огромными каменными скалами, друиды жили в тесном контакте с природой, откуда и родилась способность контролировать естественные природные силы, равно как всю флору и фауну. Основной «фишкой» друидской магии является способность принять облик другого животного. Зрелище, когда какой-нибудь могучий монстр превращается в друида, уже само по себе чудовищно и способно вызвать немалый страх, отнимающий до половины жизни.



Друиды контролируют магию Elemental и Prime. Знание Elemental дает им контроль над землей, огнем и ветром, в то время как владение Primal-магией делает их способными управлять животными и растениями. Такие вот крутые парни эти друиды. MG



PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



ПЕРВЫЙ В МИРЕ
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
ИМИТАТОР
БОЕВЫХ РОБОТОВ

ЭТО - ВОЙНА
БУДУЩЕГО

ЭТО ВАША
ВОЙНА



NIKITA

WWW.NIKITA.RU

СДЕЛАНО
В
РОССИИ









А у нас...

У нас ситуация стабилизировалась — мегахит «Проклятые земли» давно пройден и стал понемногу забываться, и отечественная игровая индустрия вернулась к состоянию «медленного, но верного» развития. Вышло несколько локализаций, и обещаны



пара игр от отечественных разработчиков.

Нельзя не отметить, что в очередной раз стала известна дата релиза игрушки «Шторм» нашего разработчика «Мадия» — февраль 2001 года. Приятно, что создатели в ходе разработок всегда сообщали нам конкретную дату релиза, которая, правда, иногда сдвигалась, но это мелочи.



По срокам создания «Шторм» может успешно конкурировать с небезызвестным Duke Nukem Forever, но по степени ожидаемости эти игры находятся в разных весовых категориях.

Фирме Nival удалось пристроить свою игру «Проклятые земли» одному из ведущих европейских издателей — фирме UbiSoft. Англоязычная версия игры будет называться Evil



Islands, и иностранные геймеры смогут приобрести ее не раньше середины февраля этого года.

Вначале декабря прошлого года все та же Nival объявила русское название игры, которая будет известна на западе как Etherlords. Игрушка будет называться «Демиурги», и ее релиз намечен на конец 2001 года. Напомню, что это пошаговая



стратегия с уникальной комбатной системой, навеянной карточной игрой Magic: The Gathering.

Сразу несколько новостей пришло от компании «Бука». Российский издатель подписал контракт с фирмой Ubi Soft на издание игрушки Pro Rally 2001. Серия Pro Rally многими фанатами признается лучшей среди симуля-



торов ралли. Отчасти, наверное, потому, что, несмотря на обилие игр этого жанра, большинство из них оставляют желать лучшего.

Еще «Бука» выпустила две игры. Первая из них называется «Хроники героев» и при ближайшем рассмотрении оказывается локализацией продукта Heroes Chronicles от фирмы 3DO. Игрушка состоит из двух частей: «Воины степей» и «Преисподняя», каждая



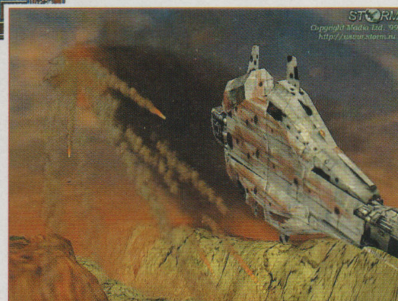
из которых представляет собой вполне самостоятельный продукт и располагается на отдельном диске. «Хроники героев» являются серией эпических сказаний про некоего Тарнума — мужика, который изрядно нагрешил в молодости и на протяжении всей сюжетной линии вынужден тяжкие грехи свои расхлебывать, то есть искупать. Вторая игра называется «Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти» и является полностью отечественной разработкой. Это еще один рисованный квест от «Буки» с отличной озвучкой — главные герои (Холмс и Ватсон, а не Холмс и Мориарти, как можно подумать) говорят голосами наших любимых артистов Василия Ливанова и Виталия Соломина. Естественно, придется распутывать хитроумные преступления, на которые сподобился главный внутриигровой злодей — профессор Мориарти.

Появилась информация, что продолжение стратегии реального времени «Орда», носившее рабочее



название «Орда 2», в финальном релизе и будет называться «Орда 2», а не как-либо иначе. Выход игры ожидается в феврале этого года. Тогда же на прилавках отечественных магазинов должна появиться долгожданная локализация игры Jagged Alliance 2.5: «Цена свободы».

Компания Nival объявила о подписании договора на издание в России, СНГ и странах Балтии полностью трехмерного



квеста Stupid Invaders, разработанного анимационной студией Xilam. Напомню, что Stupid Invaders оказался одним из лучших и многообещающих квестов на сентябрьской выставке ECTS, так что игрушка будет популярной и у нас благодаря оригинальности и юмору. MG



А у них...

У западных издателей и разработчиков, как и у нас, зима подходит к концу, а вместе с ней завершается и сезон громких релизов. Пик активности забугорных игроделов, как всегда, пришелся на конец декабря, но и в феврале нас ожидает несколько потенциально-хитовых и изрядно ожидаемых игр.



Например, проект Fallout: Tactics Brothershood of Steel стал легендой еще до своего выхода. Потому что, во-первых, продолжение мегахитовой серии Fallout не может оставить равнодушным ни одного поклонника RPG в мире, а во-вторых — кардинально сменился жанр. Австралийская команда Micro Forte создает тактический симулятор по мотивам двух предыдущих частей. Элементы RPG в новой игре не оставлены, выбор и развитие персонажей будут происходить в соответствии с традициями компьютерных ролевых игр. Геймплей, судя по всему, сильно будет напоминать игру Jagged Alliance, что тоже неплохо, так как, несмотря на то что пошаговые тактические симуляторы «от третьего лица» чрезвычайно популярны, выходит их крайне мало. В соответствии с сюжетом главный герой, то есть вы, вступает в Братство Стали (некое технологически продвинутое сообщество) с целью вывести мир из поглотившего его хаоса и вернуть ему былое процветание. Сингл-кампания будет состоять из множества миссий, в каждой из которых вам предстоит выполнить какое-нибудь задание. В ваше распоряжение поступят несколько бойцов, которые под чутким руководством либо пройдут миссию, либо погибнут «при исполнении». Характеристики членов команды будут расти пропорционально количеству пройденных миссий, поэтому потери в ходе боевых действий крайне не желательны. Не так давно в свет вышла объемная демка Fallout: Tactics, оставившая неплохое впечатление, но давайте все же дождемся финального релиза.







RPG Icewind Dale: Heart of Winter в очередной раз перенесена, новая дата релиза — середина февраля. Напомню, что игра эта использует свод правил Advanced Dungeons and Dragons и издается компанией Interplay. Возможно, задержка вызвана популярностью во многом похожей игры Baldur's Gate II, в которую многие активно играют до сих пор.



Компания Sierra Studios выпустит очередное продолжение гоночного симулятора NASCAR. Игры этого жанра популярны на Западе, но у нас не снискали уважения геймеров, так как похожи друг на друга. Тем не менее NASCAR Racing 4 по традиции выйдет в срок и принесет издателю небольшой, но стабильный доход.

Фирма Mattel Interactive обещает выпустить третью часть легендарной игры Myst, которая называется Myst III: Excile. Когда-то первая часть этой серии произвела настоящую графическую революцию в компьютерных играх, при том, что системные требования даже по тем временам практически ничего не требовали. Недавно вышел римейк улучшенной графики, который назывался Real Myst, что всколыхнуло коммьюнити и пробудило нетерпение, связанное с ожиданием третьего Myst.



Компания Electronic Arts по сложившейся традиции в первом квартале каждого года выпускает очередную серию гоночных симуляторов Need for Speed. Этот год, скорее всего, не станет исключением — в феврале должна увидеть свет игрушка Need for Speed: Motor City, которая наряду с улучшенной графикой и, как всегда, продвинутой физической моделью, привнесет в жанр гонок еще одно новшество — ориентацию на игру по Сети на сервере Electronic Arts.



Из остальных запланированных на февраль релизов можно отметить несколько игр от компании Eidos Interactive — Fate of the Dragon, Project Eden, Startopia и Commandos 2; и еще старая Sierra порадует нас небывалой активностью: кроме уже упомянутого NASCAR Racing 4 выйдут Arcanum и Throne of Darkness. MG





Распределим роли



Повесть о настоящем игроке

Петр Давыдов

Помнится, еще лет семь назад полноценный доступ в Internet считался непозволительной роскошью. Однако приобщиться к Всемирной сети хотелось всем, и мы с друзьями через одного знакомого человека в крупной провайдерской конторе оплатили себе самый простой аккаунт. Ни о какой графике, которую мы так привычно просматриваем теперь через окошко броузера, тогда не было и речи. Конечно, подобные чудеса были возможны, но стоили таких денег, что впору было хвататься за голову. Поэтому все команды приходилось вводить вручную, а страницы просматривать исключительно в текстовом виде. Впрочем, черное окошко терминала вовсе не скрывало за собой всех прелестей Internet. Напротив, в какой-то степени это даже подстегивало воображение, давая возможность домыслить все самому. Именно в те достопамятные времена мой друг увлекся MUD'ами.



Перед лицом своих товарищей торжественно клянусь быть за всех и заставить всех быть за меня одного. А теперь в кабак, выпьем пива!

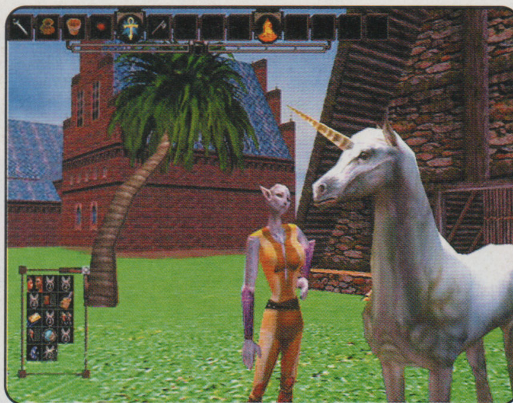


С какой легкостью она отвергла его предложение — даже как-то обидно. Ну да ничего, бравые рыцари себя еще покажут. Не мытьем так катаньем.

Многие, несомненно, знают, что речь идет об онлайновых ролевых играх. Но тогда они даже отдаленно не походили на те, что мы можем видеть сейчас. Перед глазами играющего были лишь экраны с текстами, читая которые, он мог не только постепенно познавать окружающий мир, но даже осваиваться в нем и составлять его карту. Причем стоит отметить, что по глубине возможностей и ролевой системы тогдашние MUD'ы существенно обходили все онлайновые игры, существующие даже на сегодняшний день. Нужно было иметь лишь толику воображения, чтобы бесконечные экраны текста словно по какому-то волшебству растворились, и на их месте явились картины столь прекрасные, что нарисовать их не под силу ни одному компьютерному художнику. Не мудрено, что друг мой подсел не на шутку, в результате чего чуть было не был отчислен из института. К счастью, вовремя одумался, заставив себя оторваться от всего этого помешательства. Жить-то все-таки в этом мире... Тем не менее факт остается фактом. Ничего более завораживающего, нежели онлайновые ролевые игры, за всю историю компьютерных развлечений создано не было и, пожалуй, не будет. Ибо только они представляют каждому желающему возможность окунуться в совершенно иной мир, живущий по своим законам, где можно встретить таких же людей, как вы, и увидеть в них единомышленников. То, что так сложно достичь в реальной жизни, запросто возможно в ролевой.
Для этого необходим лишь компьютер, выход в Internet и много, очень много свободного времени... И тогда добро пожаловать в совершенно иную реальность! Причем именно такую, какую хотите вы сами.
К этому рано или поздно приходят все настоящие игроки. Один из них — Поль Сейдж (Paul Sage), ведущий дизайнер команды разработчиков самой ожидаемой онлайновой ролевой игры. Какой именно? Несомненно, речь об Ultima Online 2. Ведь именно первая часть этой эпопеи в корне перевернула все наши представления о графических MUD'ах. Что было до нее? Пожалуй, на память приходят разве что Realms и Meridian 59. Но невзирая на то что каждая из них не была лишена определенной привлекательности, в сравнении с традиционными онлайновыми играми, за новомодными графическими наворотами не просматривалось ничего, кроме желания угодить тем, у кого не хватает воображения домыслить картинку самому. Все изменилось с Ultima Online, когда вся игровая общественность с изумлением поняла, что будущее игр за Internet и только за Internet.
Не только ролевых, вообще игр. Но ролевых в особенности, ибо на просторах Всемирной сети получили возможность собираться все те, кто хотел участвовать в строительстве нового прекрасного общества в одном из самых популярных ролевых миров — мире Ultima.
Впрочем, вернемся к нашему персонажу — Полю Сейджу, игроку со стажем. Именно от него прежде всего зависит, какой быть второй «Ультиме»,— этот человек является ведущим дизайнером проекта.

Ответственность, надо сказать, немаленькая. Особенно учитывая многосоттысячное народонаселение этой игры. Думается, каждому было бы небезынтересно узнать, что нужно для того, чтобы занять столь высокое место в подобной разработке? Ответ на удивление прост — прежде всего нужно быть игроком. По-настоящему.

Когда Полю было девять лет, мама подарила ему на Рождество такую замечательную штуку, как домашний компьютер Atari 2600, и всего одну игру Adventure, в которой нужно было стрелять из лука по вылетающим из камышей зеленым, красным и белым уткам. Это занятие настолько захватило Поля, что он отдавал ему все свое свободное время. Ну а после, что говорится, понеслось... Игры сменяли одна другую, задерживаясь на экране монитора лишь в том случае, когда действительно того стоили. С особой любовью наш герой вспоминает про SSI Gold Box, Bard's Tale, Wing Commander, Trade Wars и, конечно же, всю серию Ultima. Именно эти игры, как он сам признается, оказали наибольшее влияние на него как на игрока. Находя в каждой новой игрушке свои сильные и слабые стороны, очень скоро Поль стал настоящим экспертом, способным с ходу сказать чуть ли не о всех достоинствах и недостатках любой известной игры. А знал он, надо заметить, к тому времени уже немало. Однако в неменьшей степени развитию его дизайнерского таланта послужили и летние каникулы, которые каждый год он проводил на ферме своей тетушки. Отсутствие телевизора и прочих коммуникационных средств как ничто иное способствовало развитию воображения, которое так необходимо тому, кто решил стать создателем целого мира. Исключительно геймерского опыта для этого недостаточно, для этого нужно и нечто не менее ценное — способность увидеть сложную закономерность даже в самых простых вещах. В журчащей где-то за перевалом речкой, утопающем в листве саду, курице на дворе обветшалой фермы, суслике на меже...



Вдумчивое созерцание любимого единорога весьма способствует... А потом можно вскочить на него и поскакать галопом по лугам и полям. Прекрасное в «Ультиме» всегда близко.



Какой симпатяга, правда? На самом деле он добрый и душевный. А то, что злится,— так это просто от того, что в его жизни не хватает любви. Не читал он Фромма, эх не читал...

После окончания школы будущий мистер Сейдж думал поступить в колледж, но, поняв, что денег у него на это все равно не хватит, написал заявление и в 1995 году поступил на работу в отдел технической помощи компании Origin. Это и определило всю его будущую судьбу. Уже в конце того же года он стал бета-тестером Ultima Online. И постепенно поднимаясь по карьерной лестнице, дошел, наконец, до должности ведущего дизайнера в одном из самых крупных и амбициозных проектов компании — игре Ultima Online 2.

Как видите, нет ничего невозможного, если по-настоящему любить игры и быть истинным мегагеймером в самом высоком понимании этого слова. Кстати, давно уже замечено, что все люди, для которых игрушки значили нечто гораздо большее, чем просто развлечение, в конце концов начинают делать их сами или принимать в этом самое непосредственное участие. В частности, тот мой друг, о котором шла речь вначале, работает сейчас в одной из крупных отечественных команд-разработчиков. Впрочем, вернемся к нашему герою.

Главная проблема, которую он намерен решить во второй Ultima Online,— отслеживание всех тех, кто вознес себя над игрой и отказывается играть по ее правилам. Те, кто не столько играет, сколько строит другим неприятности, должны безжалостно отлучаться от ролевого мира. Причем даже без возможности перерегистрации, дабы люди научились ценить свою репутацию. Негодяям, говорит Поль, не место среди честных людей, и уже в ближайшие год-два мы найдем эффективный метод борьбы с такими людьми. Играющие должны знать, что представляет из себя чинитель всех их неприятностей. И если десять и даже сорок человек могут справиться с проблемой сами, наказав обидчика, то, когда тысячи людей начинают говорить, что кто-то становится проблемой,— к этому необходимо прислушиваться. Даже в том случае, когда человек формально и не нарушает правила, но поставил себе цель портить жизнь не одному или двум, а целой массе других людей.



Под покровом ночи пятеро существ решили разобраться. Они закончат с этим до рассвета, когда первые лучи солнца рассеят эту гробовую тьму.

С еще большим воодушевлением Поль говорит о перспективах онлайновых игр в ближайшие лет пять, утверждая, что главная задача разработчиков — дать возможность игрокам самим строить свой мир. В частности, вполне решаемая задача состоит в конструировании собственных мест обиталища, то есть домов, и многих предметов обихода. Сейчас люди вынуждены выбирать что-то из готового списка, тогда как должны получить возможность составлять его самим! Несмотря на то что подобное обещание звучит несколько фантастично, наш герой свято уверен, что в ближайшие пять лет эта задача непременно будет решена. И тогда ролевой мир будет напоминать собой нечто вроде конструктора LEGO, однако, конструктора по-настоящему взрослого, в который с упоением смогут играть все живущие по ту сторону экрана монитора. Разработчики же смогут сконцентрироваться на куда более важных обновлениях, совершенствуя мир в целом, вместо того чтобы отвлекаться на создание новых зданий и предметов.

Однако больше всего Поль думает над тем, что позволит рынку онлайновых игр выйти за границы относительно целевой группы, охватив большую часть любителей компьютерных игр. Главная проблема состоит в отсутствии какой-либо принципиально новой идеи. Большинство людей смотрит на все ролевые игрушки как на очередную «штуку с мечами и магией» или с фантастической подоплекой. В то время как нужна какая-либо принципиально иная идея, позволившая бы ролевым играм стать проще и интереснее, не теряя при этом своей глубины.

И тогда люди поймут, что это именно то, чего им так всегда не хватало. Ведь кто сказал, что тот мир, в котором мы живем,— объективно единственная реальность? На деле их может быть сколько угодно.

И такие люди, как Поль Сейдж, делают все, чтобы доказать нам свою правоту. Однако главное даже не осознать это, главное — верить. И естественно, любить играть. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

В ураганно-брутальном фильме «БРАТ 2» исполняется не менее ураганно-брутальная композиция «Полковнику никто не пишет». Та же композиция могучих экс-австралийских поэтов-песенников в течение уже весьма продолжительного времени подвергает воздействию барабанные перепонки слушателей всяческих радио. В том числе и дорогой редакции.

Дорогая редакция, ясное дело, в стороне остаться не может. Ну ладно бы пропели экс-австралийцы сто раз про Полковника. Ну двести — тоже еще куда ни шло. Но когда сообщение про нелегкую судьбу офицера исполняется в тысяча шестьсот семьдесят девятый раз, возникает непреодолимое желание выступить с опровержением. Ну сколько же можно, в конце концов!

Посему господа редактора записали кавер-версию. И не одну. Встречайте список мегакомпозиций:

1) «Полковнику сейчас напишут (Полковника сейчас заждут)».

2) «Полковнику вот-вот напишут (Полковника вот-вот заждут)».

3) «Полковнику почти что пишут (Полковника почти что ждут)».

4) «Полковнику уж кто-то пишет (Полковника уж кто-то ждет)».

5) «Полковнику сейчас допишут (Полковника сейчас найдут)».

И самая неожиданная, имеющая совершенно обратную эмоциональную структуру, но оттого не менее оптимистичную:

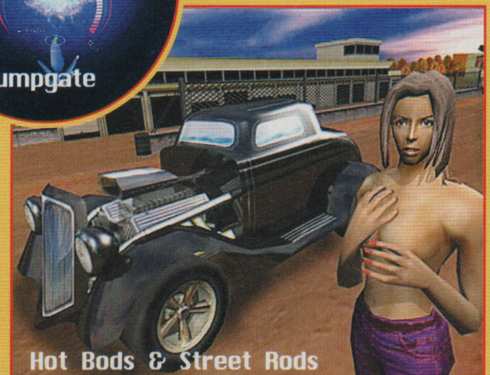
6) «Полковник никому не пишет (Полковник никого не ждет)».

Думается, глубокий философский смысл, заложенный поэтами-песенниками в исходную композицию, от подобной небольшой корректировки не пострадает, зато в чреде звуковых волн, подвергающих перепонки воздействию, появится некоторое желанное разнообразие. Что же касается писателя Маркеса, то он, думается, в гробу уже давно ворочается благодаря усилиям экс-австралийского дуэта, и небольшую новую встряску просто не заметит.

А главное, наш Полковник наконец вздохнет спокойно. Что это за дела — не пишут и не пишут, и не ждут, попутно, гады!


The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge


Jumpgate


Hot Bods & Street Rods

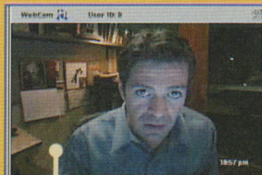
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Mage Lords

В общем и целом Mage Lords — RTS на большой всемирной карте. Огромное пространство, множество городов, управление ресурсами и передвижением войск.





Majestic

Majestic собирается задействовать все линии связи, которыми пользуется современный человек. Основная нагрузка, конечно, ляжет на Internet, но также пригодятся факс и телефон.



Empire Earth

Все с большим нетерпением жаждет мировое сообщество геймеров заполучить в свои жадные ручонки «самую выдающуюся стратегию начала столетия». Больше 500 тысяч лет истории вашей цивилизации — не слабо звучит, не правда ли?

Hidden&Dangerous 2



Очень важным элементом будущей игры станет правдоподобие оружия и техники, с которыми в обязательном порядке придется столкнуться участникам скрытых и опасных военных действий.

New World Order

Перед нами конкурент Half-Life: Counter Strike, тем более что все технические подробности говорят о том же. Проект представлен как командная сетевая игра в стиле динамичных голливудских боевиков.

Наводим порядок

New World Order

Что-то давненько никто не встряхивал мир 3D-шутеров новыми трехмерными движками. Как сказали idSoftware и Epic свое последнее слово, так ничего нового и не появляется. Все разработчики довольствуются уже имеющимися технологическими достижениями, выбирая обычно между Quake III и Unreal (некоторые вообще скачут с одного на другой). Кое-кто, конечно, не хочет платить денежки чужим людям и делает что-то свое, но это лишь повторение, а не продвижение вперед. Впрочем, так оно было, пока не появилась шведская компания Termite Games со своей новой игрой New World Order.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Новый Мировой Порядок, по мнению разработчиков, подразумевает глобализацию двух противоборствующих группировок — бандитской Syndicate и полицейской Global Assault Team. Оба блока ведут явную и неявную борьбу в различных странах мира и ставят первоочередной своей задачей уничтожение противника. Игрок должен выбрать, чью сторону он примет, и затем верой и правдой (либо подлостью и обманом) служить своему боссу.

Syndicate — самая мощная преступная организация в мире. В 1998 году (это что-то новенькое: действие происходит прямо сейчас, а не в будущем!) криминальным авторитетам удалось обосноваться в 16 государствах по всему земному шару. Усиленные тренировки позволили превратить неорганизованные банды в настоящую армию, а централизованное руководство привело к высокой эффективности новоиспеченных солдат при выполнении заданий.

Безопасность мирных граждан стала чем-то маловероятным. Мобильные группы уголовников наводят ужас на города и промышленные предприятия. Постоянные нападения на важные объекты сопровождаются массированным применением автоматического оружия и беспричинным насилием. Под полный контроль Syndicate перешла продажа вооружения и прочих нелегальных товаров.

Global Assault Team (GAT) была сформирована, как только сплотился преступный мир, и обычные полицейские силы не смогли более ему противостоять. Отряды быстрого реагирования, состоящие из не менее классно обученных бойцов, чем их враги, способны в короткий срок отреагировать на проявления Syndicate в любой точке мира.

В GAT вступают только лучшие бойцы, и для них нет невыполнимых миссий. Действуя совместно с региональными силами правопорядка, они вернут общество в состояние спокойствия и пресекут все попытки криминала взять верх.

Думаю, этот пафосное повествование навело вас на ту же мысль, что и меня: перед нами конкурент Half-Life: Counter Strike, тем более что все технические подробности говорят о том же. Проект представлен как командная сетевая игра в стиле динамичных голливудских боевиков. Игроки могут выбрать себе одну из пяти специализаций — снайпер, штурмовик, тактик, взрывник или специалист по ближнему бою. В качестве миссий фигурируют защита научной лаборатории, осада зданий, внезапный набег на склад и прочие задания на проникновение, поиск и уничтожение.

Перед нами конкурент Half-Life: Counter Strike. Проект представлен как командная сетевая игра в стиле динамичных голливудских боевиков.

Паспорт

New World Order

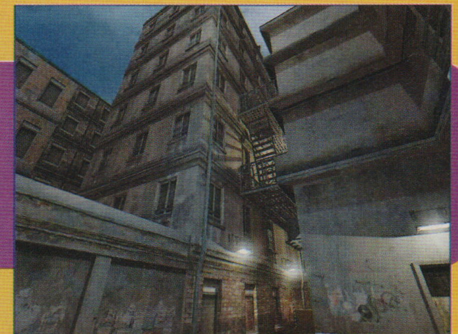
Жанр:	3D-шутер
Разработчик:	Termite Games
Издатель:	неизвестен
URL	http://www.insomniasoftware.com
Дата выхода:	2001 год



Большой огнетушитель, два сдутых колеса от грузовичка, какие-то коробки… хлам, в общем. Самое место для бандитского притона. А вот как раз и дверь подходящая.



Разработчики явно пытаются продемонстрировать, как они умеют переплетать деревянные балки. В морской узел, конечно, не завязали, но художественный беспорядок имеется.

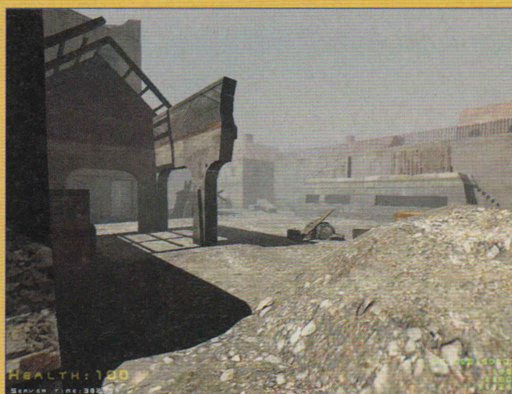


А здесь собрано сразу несколько особенностей графики: высокая детализация изображения, качественные текстуры (плакат на стене) и удивительно реалистичная работа с источниками освещения.

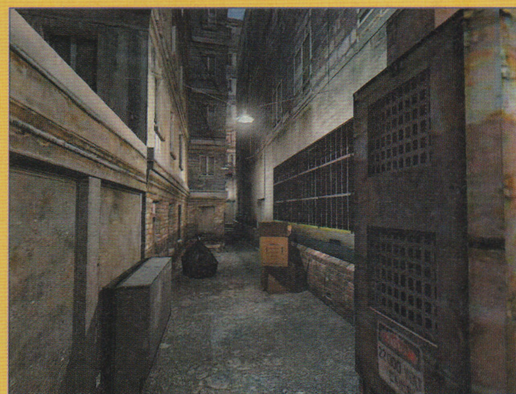




«Изюминку» движка составляет оптимизирующий блок, который удаляет все невидимые полигоны из сцены и только потом разрешает отрисовку.



Картинка в серых тонах с кучей щебня на переднем плане. Вроде бы ничего примечательного, но тени от развалин здания наводят на мысль, что это отнюдь не текстура, а пример работы движка в реальном времени.



Конечно, не все будет настолько же правдоподобно выглядеть, но этот скриншот вполне может сойти за фотографию, хотя кому придет в голову запечатлеть такое отвратное место?

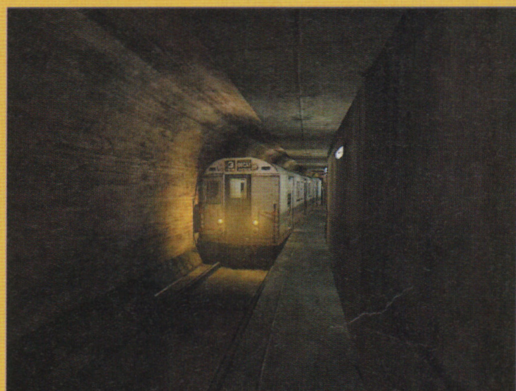
В общем, тут ничем продвинутым пока и не пахнет.

Зато движок удостоился самого длинного перечисления достоинств и нововведений, из всех когда-либо виденных мною. И это уже больше похоже на установление нового мирового порядка в области 3D-шутеров. Я не буду перечислять все пункты приводимого разработчиками списка, а ограничусь заверением, что это действительно самый современный и самый полный набор визуальных эффектов, средств обработки изображения в реальном времени, трехмерного моделирования и анимации. Практически все операции выполняются «на лету» и по самым точным алгоритмам.

На новый уровень выведена интерактивность виртуального пространства. Иерархическая система объектов позволяет полностью контролировать их состояние и при необходимости менять форму, например для отображения повреждений. «Полностью разрушаемые интерьеры» действительно становятся полностью разрушаемыми, а не частично и лишь в определенных местах.

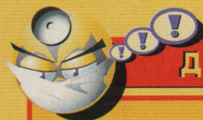
Сначала даже становится страшно: это какая же производительность компьютера потребуется, чтобы прокрутить простейшую сцену? Однако тут появляется еще более примечательный факт. «Изюминку» движка составляет оптимизирующий блок, который удаляет все невидимые полигоны из сцены и только потом разрешает отрисовку. Результат — более чем четырехкратное уменьшение сложности, а значит, четырехкратное ускорение графики. С поправкой на время оптимизации, конечно. И как дополнительная приятная особенность — приемлемое функционирование даже при отсутствии 3D-акселератора.

Еще один стратегический объект, который всегда будет важной целью преступников и самым ответственным объектом охраны полиции,— метро.



Не менее досконально изучен и вопрос распространения звуков. С такой же полнотой и высокой степенью точности реализованы пространственное позиционирование и многократное отражение звуковых волн от множества поверхностей (с учетом свойств материалов). Так что и по этому параметру имеется явное преимущество.

New World Order — игра, явно рассчитанная на будущее. Сами разработчики называют ее проектом нового тысячелетия. Так оно и получится: релиз состоится либо в двухтысячных годах, либо не состоится вообще (и этому есть основания). И хотя как отдельный продукт все выглядит средне, движок имеет огромный потенциал и вполне может стать основой великому множеству хороших игр. MG

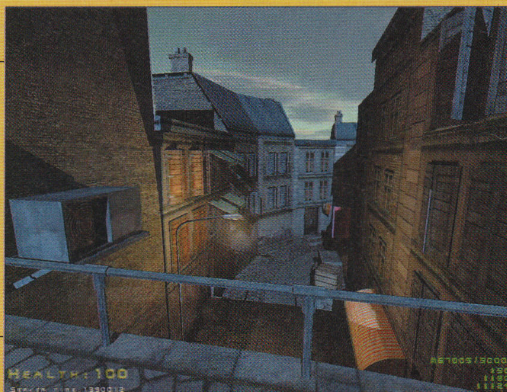


ДИАГНОЗ

Попытка сделать очередной Counter Strike, но на более совершенном движке. Пока игра не выпущена, о ее качестве говорить рано, однако планы команды разработчиков грандиозные — сделать самый продвинутый в техническом плане шутер.



Лучшего места для теракта не придумаешь. Если заложить здесь бомбу, взрыв разнесет все здание на мелкие кусочки.



Извилистые улочки старого города под хмурым скандинавским небом. Скорее всего, эту картину разработчики видят каждый день из окна своего офиса.

Имперская земля

Empire Earth

Все ближе и ближе день выхода в свет нового детища Рика Гудмана и его команды, Stainless Steel Studios. Все с большим нетерпением жаждет мировое сообщество геймеров заполучить в свои жадные ручонки «самую выдающуюся стратегию начала столетия». Ну еще бы, кому же не хочется встать во главе новой цивилизации, пришедшей на Землю, и провести ее сквозь все 12 эпох, обещанных разработчиками? Больше 500 тысяч лет истории вашей цивилизации — не слабо звучит, не правда ли? Самая полная хронология, начинающаяся еще в эпоху палеолита и заканчивающаяся в эпоху расцвета нанотехнологий. Умудриться сотворить такое, это вам не фунт изюма стрескать.

Надежда Величай aka Pekveninos

Паспорт

Empire Earth
Жанр: RTS
Разработчик: Stainless Steel Studios
Издатель: Sierra Studios
URL: http://www.sierra.com
Дата выхода: лето 2001 г.

Так что же с эпохами? Посмотрим поближе. Как уже было сказано, начинается все на заре зарождения человечества (где-то так 500 тысяч лет до н. э.). Тут вам и палки-копалки и все ужасы полного отсутствия плодов технического прогресса. В районе 50 тысяч лет до н. э. мы «плавненько» так перебираемся в каменный век, затем век медный (5 тысяч лет до н. э.), бронзовый (2 тысяч лет до н. э.), темные века (0 год. Какая дата!), средневековье (900 год) и так постепенно, шаг за шагом, добираемся до века нанотехнологий, с его боевыми роботами и прочими прелестями цивилизации. Каждая эпоха обладает своими технологиями, юнитами, строениями и выглядит отлично от других. Так, например, в каменном веке даже люди выглядят несколько сутулыми, с характерными лбами. Примитивизм соблюден и в отношении юнитов и строений. Эта эпоха не побалует игрока разнообразием: деревянные плоты, ребята с дубьем, убогие хижины. Однако с улучшением технологий появляется и некий Пророк. Этот мерзкий типчик отвечает за порождение различных естественных и не очень катаклизмов. Разработчики обещают целую коллекцию таких напастей, как то: ураган, чума, вулкан и масса других эффектных, а главное — эффективных штучек. Единственным способом защиты от подобных напастей является постройка храма.

И раз уж мы заговорили о строительстве, то стоит обратить внимание на различные чудеса света. Каждое из них приносит определенные бонусы его владельцу. «Цивилизацию» не напоминает? На строительство подобных сооружений тратится целая уйма времени и ресурсов, но разработчики утверждают, что оно того стоит и достаточно быстро окупается. Так Александрийский Маяк, например, позволит открыть всю морскую территорию. Не правда ли, ценное свойство? Так же в игре присутствует масса других полезных строений местного значения. Больницы принесут немалую пользу, излечивая ваши юниты, а укрепления поднимут вашу обороноспособность. Как известно, залог успеха — в тщательном планировании. Это касается и планировки городов и прочих поселений.

Другими обещанными бонусодарителями местного значения являются так называемые «герои». Это реальные исторические деятели, соответствующие эпохам. Юлий Цезарь или Наполеон во главе вашей армии, звучит неплохо, да? Но не ждите чудес. Влияние подобных персонажей на процесс игры будет проявляться в повышении морали армии и всяких тому подобных свойствах. Никакого бессмертия или прочих наворотов. Свежее слово в использовании «супергероев».

А как обстоят дела с апгрейдом? При повышении уровня знаний, улучшении технологий автоматически доступными станут новые виды юнитов. При этом все имеющиеся юниты останутся неизменными. Но их можно будет проапгрейдить до следующего уровня. Так аркебузеров эпохи Ренессанса можно будет улучшить до состояния мушкетеров Имперской эпохи и так постепенно получить солдат с лазерным оружием из эпох будущего. Так же возможен «местный» апгрейд, как-то: повышение скорости, усиление брони и тому подобное. Естественно, проапгрейдив таким образом один юнит, игрок улучшит и все аналогичные, имеющиеся в наличии. Надо ли говорить, что юнитов в игре намечается

Аркебузеров эпохи Ренессанса можно будет улучшить до состояния мушкетеров Имперской эпохи и так постепенно получить солдат с лазерным оружием из эпох будущего.



Где еще увидишь свежеотстроенный Колизей? Новенький, с иголочки. Вот так, кажется, еще минута и услышишь: «Идущие на смерть приветствуют тебя, Цезарь!»



Ты помнишь, как все начиналось?.. Прямо Африка какая-то. Тут тебе и жирафы, и бегемоты, и акулы-каракулы, и дикари с дубинами. Красотища, одним словом.



Безумству храбрых поем мы песню... Ну куда же ты пехотой на танки полез?! Хотя, может, это такой хитрый стратегический план, чтоб никто не догадался.





Мда... Как там говорят англоязычные буржуины? «Shit happens», кажется. А ведь сколько полезного могла бы порушить эта авиация, если бы вовремя взлетела.

такое количество, что ни в сказке сказать ни пером, чего говорить...

Кстати, новации практически не коснулись ресурсов. Несомненно, незначительные отличия от старой доброй AoE предвидятся. Так, например, меньше придется обращать внимания на процесс производства пищи. Построив зернохранилища и отрядив народ на поля, игрок сможет преспокойно позабыть про своих фермеров, они и сами справятся. И конечно, вы не сможете использовать, допустим, сталь в бронзовом веке. Ну откуда ей в то время взяться? Реализм в массы, одним словом. Так что если вы ждете чего-то сверхреволюционного, то можете спокойно покупать себе машинку для закатывания губок.

А самое крутое из обещанных свойств камеры — возможность прикреплять ее к отдельно взятому юниту, чтобы видеть то же, что и он.

Зато разработчиками обещан мощнейший редактор сценариев, позволяющий создавать новые уровни в игре и снимать свои маленькие фильмы. При этом дается возможность передвигать камеру по всему уровню. А самое крутое из обещанных свойств камеры — возможность прикреплять ее к отдельно взятому юниту, чтобы видеть то же, что и он. Представьте себе, как будет выглядеть местность, если разглядывать ее, ну допустим, с летящего истребителя времен Второй мировой. Дух захватило? А редактор ландшафтов позволит создать практически любую местность, включая любые инопланетные виды. Причем разработчики гарантируют не только широкие возможности редактора, но и простоту в обращении с ним. А что еще рядовому геймеру надо?

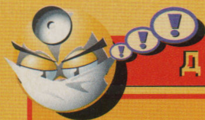
Также обращается огромное внимание на многопользовательский режим. Есть вероятность того, что игроки смогут контролировать количество эпох, в которые они собираются поиграть. Количество, разумеется, варьируется от одной до всех двенадцати. А играть в этом режиме можно будет аж вшеснадцатером. Впечатляет? Меня — да.



Вот вам максимальная реальность изображения, умопомрачительная прорисовка деталей и сногсшибательный дизайн в действии. Нет, ну поглядите, какие кораблики!

Стоит ли упоминать о том, что разработчики обещают максимальную реальность изображения, умопомрачительную прорисовку всех деталей и сногсшибательный дизайн. Думаю, что вы и так понимаете, чего можно ожидать с этой стороны от компании геймейкеров во главе с Гудменом. Графика должна быть потрясающей. Будет на что посмотреть и во что поиграть.

В целом если все задуманное SSS срастется и приживется, то игрушка на самом деле обещает стать шедевром жанра, хоть и не настолько крутым, как о том заявляют разработчики. Что-то меня заставляет в это верить. Так что лично я срочно начинаю экономить на мороженом и сдавать пустые бутылки. Чего и вам, уважаемые, желаю. Ибо глазенки мои разгорелись, ручонки буквально зачесались, а релиз-то не за горами. MG



ДИАГНОЗ

Всем, кто любит игры, подобные Age of Empires, новое детище от Stainless Steel Studios, несомненно, придется по вкусу. Построить собственную империю, проведя ее от доисторического века к нанотехнологиям,— задача истинных стратегов, умеющих применять свои знания не только в теории, но и на практике.



Все-таки флот — полезная штука. Мало того, что красиво, боеспособно, так еще и десант можно перевозить. Доставил войска и сразу вперед, на штурм Зимнего!

Спасите Землю!

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge



На многострадальную Землю вскоре опять начнется инопланетное нашествие. Ждать осталось совсем немного: по мнению Mythos Games, агрессивные пришельцы появятся на орбите нашей планеты весной 2003 года, и поэтому надо в срочном порядке подготовиться к борьбе с помощью новейшей обучающей системы The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, которая в точности моделирует предстоящие события.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Stronghold

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Mythos Games
Издатель:	Bethesda Softworks
URL	http://www.mythosgames.com/
Дата выхода:	апрель 2001 г.

Вот как все произойдет. 7 марта 2003 года огромный флот расы соран, разумных ящеров, расположится в боевых порядках вокруг Земли. Всемирному Правительству будет предложено сдаться, за что человечество обещают не уничтожить, а всего лишь переместить в резервации. Земля тем временем будет преобразована в более привычный для соранов вид. Но люди откажутся от такой милости — жить в качестве рабов хуже, чем умереть, защищая свой дом, и инопланетяне обрушат на непокорных землян всю свою боевую мощь.

13 апреля 2003 года земные войска окажутся разбиты, сораны подчинят себе большую часть планеты и примутся строить особые заводы, где должны разводиться привычные им формы жизни. Если этот процесс не будет остановлен, Земля превратится в чуждый нам мир и будет навсегда потеряна для человечества.

Несмотря на поражение основных сил, кое-где останутся партизанские группы, по мере сил наносящие врагу хоть какой-то урон. Но это все жалкие попытки, не способные изменить возникшую безысходную ситуацию. Однако 4 мая отряд, называющий себя Земная Освободительная Армия (ЗОА), проникнет на секретный правительственный объект Dreamland и вернется оттуда со



Бренные останки землянина. Кем он был раньше? Может, ученым, который почти открыл лекарство от всего? А может, солдатом, ценой собственной жизни спасшим свой отряд? Но кем бы он ни был, мерзкие ящеры поплатятся за свою жестокость.



Многие погибли, пытаясь подобраться к этому генератору, дающему энергию заводам пришельцев. Но теперь сила на нашей стороне, и важный вражеский объект будет уничтожен.



Молодняк гадких соранов. Как говорится, будем давить, пока маленькие. А то вырастут, возьмут в лапы грозное оружие — просто так уже и не подступишься! Придется сильно напрягаться, уничтожая взрослых ящеров.





Сораны постепенно превращают Землю в подобие своей родной планеты. Вот этот лес никогда бы не появился, если бы пришельцы его не посадили.



Тоннель на фабрике соранов. Именно здесь скоро начнется большая резня, в которой погибнут все враги. Какими будут наши потери, сказать никто не берется...

странным артефактом, явно созданным не людьми.

Через 11 дней, 15 мая, ЗОА построит подземный завод Freedom Ridge, названный в честь горного хребта, с которого был обнаружен комплекс Dreamland. Здесь, в лабораториях, найденный артефакт будет исследован. Он окажется ни соранским, ни человеческим, а принадлежащим третьей расе, жившей на Земле еще до людей. Но это не повлияет на его свойства: с помощью этого загадочного устройства можно дестабилизировать системы соранских кораблей. Земляне получают шанс на возрождение своей цивилизации и начинают победоносную борьбу против тирании пришельцев.

Вы станете командиром отряда ЗОА и поведете в бой с соранами отлично подготовленных и прекрасно экипированных бойцов.

Из этого рассказа можно уже догадаться, что речь идет о стратегии. Вы станете командиром отряда ЗОА и поведете в бой с соранами отлично подготовленных и прекрасно экипированных бойцов.

В Freedom Ridge два уровня управления — стратегический и тактический. В первом ваши задачи — разведывательные операции, перехват вражеских транспортов, атаки на укрепления соранов, строительство и защита собственных баз и охрана городов. Второй уровень — это выполнение конкретных миссий, которые были определены в стратегическом режиме.

Построив новую базу, на ней можно размещать здания различного назначения — казармы, лаборатории, мастерские и оборонительные системы. Добытые на миссии объекты (живые и не совсем инопланетяне, неизученные типы оружия пришельцев) могут быть изучены с целью совершенствования собственного вооружения, брони и различных вспомогательных устройств.



Здесь подготавливается новая флора для Земли. Под интенсивным облучением и с хорошей подкормкой инопланетные деревья быстро набирают силу и, высаженные в открытый грунт, легко задавят земные растения и займут их место под солнцем.

Солдаты могут быть набраны из добровольцев, после чего их можно укомплектовать имеющимся оружием и защитными костюмами и отправить воевать. Во время выполнения заданий, а также при систематических тренировках солдаты становятся более опытными и могут поднять свои характеристики. Для повышения доступны следующие параметры: сила, отвага, меткость и лидерство.

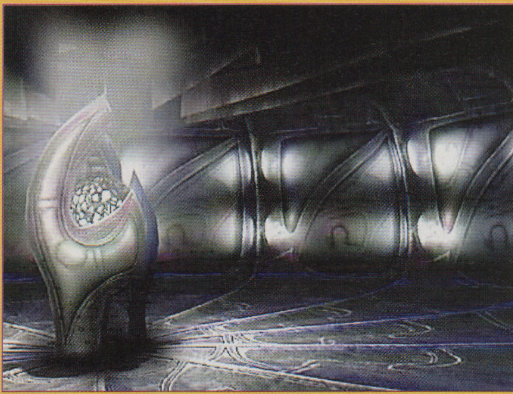
Транспортные средства в игре можно захватывать у врага или производить на своих базах по изученным технологиям пришельцев. Машины можно оснащать различными видами лазеров, ракет, систем уклонения и постановки помех, а также перехватывать с их помощью летающие в охраняемом пространстве без разрешения воздушные корабли, перевозить отряды к точке очередной миссии и транспортировать материалы и оборудование с базы на базу.

Если играли в первые версии X-Com, то все перечисленное должно быть вам знакомо.

Как же все это реализовано визуально? Скажу сразу — обалденно! Трехмерная графика Freedom Ridge заткнет за пояс любую существующую стратегию. Яркие цвета и плавные обводы трехмерных моделей с первого взгляда определяют: со слабой машиной к игре лучше не подходить. Нет, это не значит, что игра будет неработоспособной, но настоящую красоту увидеть точно не удастся. Проект одновременно разрабатывается для платформ PC и PS2, и если вы знаете, на какие невероятные вещи способна новая приставка от Sony, вы поймете, что стандарт на каче-







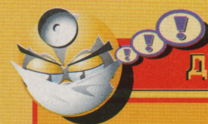
Вот, значит, откуда берется энергия для всех тех дьявольских машин, что бороздят наше небо по ночам! Один взрыв — и летунов станет меньше, а те, что еще смогут подняться в воздух, перехватят наши летчики.

ство картинки установлен очень высокий.

Интерактивность игры также высока. Движок тактических миссий реализует полноценную физическую модель, дает возможность управлять всеми видами транспорта, оказавшимися в распоряжении бойцов, и позволяет практически все разрушить выстрелами и взрывами, даже Землю. А смотреть на все можно двумя способами — от первого и от третьего лица.

Пока ничего неизвестно насчет мультиплеера — то ли будет, то ли нет. Лучше, конечно, чтобы был, даже если большинство этот режим проигнорирует: а вдруг захочется сразиться, разделив между собой роли пришельцев и инопланетян, а такой возможности не будет? Впрочем, можно и обойтись, если игровой процесс не уступит по качеству и интересности графике.

Выход The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge запланирован на апрель 2001 года, то есть за два года до происходящих в игре событий. Думаю, мы успеем подготовиться к нашествию соранов, и враг будет установлен до того, как Земле станет совсем плохо. MG



ДИАГНОЗ

Компания Mythos Games однажды уже делала подобную игру. Называлась она X-Com: UFO Defence. Теперь удачные принципы тактического симулятора перешли в новый сериал — The Dreamland Chronicles. Но от смены названия суть не меняется…

Эпизод 2. Скрытая угроза для фашистов

Hidden&Dangerous 2

Давным-давно, когда курс доллара был маленьким, а компьютеры — большими, чешская компания Softworks создала игру Hidden&Dangerous. Вторая серия боевика, посвященного Второй мировой войне, окажется полноценным продолжением, куда разработчики стараются запихать максимальное количество новых идей. Именно о них и пойдет речь ниже.

Иван Помидоров

Большинство миссий Hidden&Dangerous 2 будут основываться на реально происходивших событиях. Однако в центре внимания чешских иллюзионистов, по их же словам, окажется все же не задача добиться 100%-го реализма. Они всего лишь пытаются создать просто «очень интересную и захватывающую игру». С другой стороны, разработчики хотят добиться такого качества графического оформления проекта, которое позволило бы игрокам поверить в реальность происходящего.

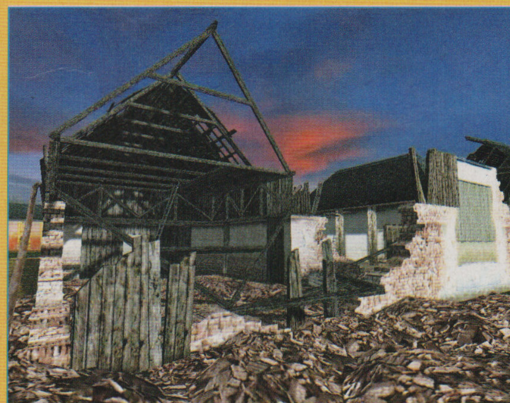
Очень важным элементом будущей игры станет правдоподобие оружия и техники, с которыми в обязательном порядке придется столкнуться участникам скрытых и опасных военных действий. Для вящей интересности в Hidden&Dangerous 2 появится новая система стрельбы, которая позволит добиться от орудий убийства еще более реального поведения, нежели это было в первой серии боевика. Обновленная физическая модель даже разочарует многих «снайперов»: теперь метко стрелять станет гораздо тяжелее, особенно на больших расстояниях. Всевозможная техника тоже обещает похвастаться более чем реалистичной манерой передвижения по дорогам, пусть европейским, но все же довольно старым (почти пятидесятилетней давности!). Впрочем, во второй части культовой игры бойцы видимого фронта получат возможность периодически забывать о низком качестве и высоких кочках проселков европейщины и даже африканщины, радостно паря в поднебесье на различных летательных аппаратах. В Hidden&Dangerous 2 игроки наконец-то смогут пользоваться самолетами по своему усмотрению.

Немаловажным является тот факт, что управлять подчиненными, продолжающими борьбу с

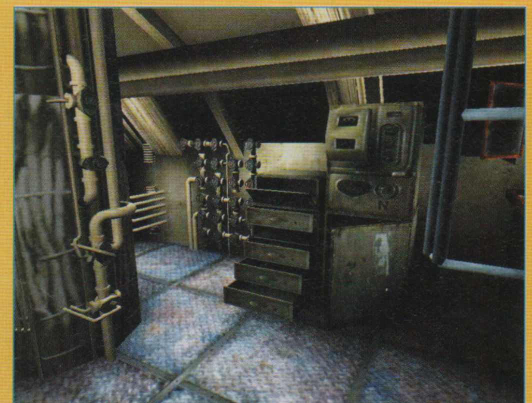
Паспорт

Hidden&Dangerous 2

Жанр:	strategy
Разработчик:	Softworks
Издатель:	Softworks
URL	www.hidden-and-dangerous.com
Дата выхода:	лето 2001 г.



Фашисты всегда так поступают — развалят деревушку и прячутся… Ждут, когда разгневанные партизаны придут.



Исследуя вражеские объекты, рекомендуется очень внимательно осматривать все уголки: можно найти массу интересного.





Немецко-фашистские враги смогут действовать в одиночку, а также объединяться в отряды. Безусловно, это несколько осложнит работу спецназовцев.

фашистскими гадами, в новой серии игры будет значительно проще. Дело в том, что в Hidden&Dangerous 2 у игроков появится возможность воспользоваться тактической картой. С ее помощью командиры смогут посылать своих бойцов на огромные расстояния, пользуясь стандартными командами, доступными им в 3D-режиме, наиболее популярной из которых является, конечно же, «[Beep]!!!». Более того, оба вида будут доступны игрокам одновременно, что позволит им быть в курсе того, что же происходит в мире, и в то же время управлять избранным бойцом.



Немцы — не дураки. Прятаться в торпедном отсеке никто из них не будет. Поэтому в нем можно смело побезобразничать, заложив пару мин.

Собственно говоря, в Hidden& Dangerous 2 командирам не придется особо мучиться с выбором того воина, который будет действовать под их прямым контролем в каждый момент времени. Сценарий игры будет крутиться вокруг одного и того же героя, который примет участие во всех без исключения акциях. Им окажется Гарри — командир отряда, состоящего из четырех бойцов. Соответственно, игроки смогут выбрать любого солдата из их числа. Впрочем, в игре будут присутствовать миссии, где бороться с истинными арийцами предстоит всего лишь одному человеку — самому Гарри. Пожалуй, это окажется единственным заданием, в котором потеря бойца является критической. Во всех остальных случаях командирам нужно будет только потребовать подкрепление, и вопрос с пополнением запасов пушечного мяса моментально решится. Ведь командование прекрасно понимает, что совершить настоящий подвиг нужно, но при этом необходимо положить за него немало жизней героев, тем более что гибнуть солдаты будут очень легко. Например, лишь немногие из них умеют плавать и с удовольствием тонут, будучи погруженными на некоторую глубину. Зато другие являются замечательными пловцами, способными выполнять любые подводные задания. К сожалению, никто из них не летает без помощи дополнительных механических устройств. Но игра все еще находится на стадии разработки, поэтому в финальном релизе ситуация может и измениться. Вероятно, это несколько противоречит концепции натуральности, но ее создатели уже честно всех предупредили, что дотошное соблюдение всех деталей реальности не входило в список их приоритетов.

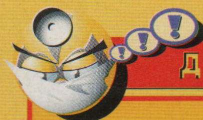
Совершенно иначе дело обстоит с внешним видом пейзажей, на которых станет разворачиваться священная война с потомками Бисмарка и Насморка. В Hidden& Dangerous 2 отряду камикадзе придется посетить английские поля и газоны, заснеженные скандинавские острова, африканские пустыни и джунгли Бирмы. Разумеется, дизайн и текстуры, используемые при моделировании уровней, будут отличаться от своих коллег в первой части игры так же, как бутылка пива «Жигулевское» отличается от сосуда с напитком Budweiser.

Немало различий окажется и между бойцами, которые попадут в подчинение игрокам. В первую очередь они коснутся способности солдат к бесшумному перемещению. Если воины по-разному относятся к полезности этого навыка, то и результаты их действий в Hidden&Dangerous 2 будут различными. Там, где один из них сможет проползти незаметно, другой окажется обнаруженным врагами и будет жестоко наказан. В этом нет ничего удивительного, если принять в расчет или даже пустить в расход тот факт, что система AI в игре значительно улучшится по сравнению с первой частью. Немецко-фашистские враги смогут действовать в одиночку, а также объединяться в отряды. Безусловно, это несколько осложнит работу спецназовцев.

Несколько расслабиться от праведных боев с гадкими захватчиками игроки смогут, вынося с карты своих родных братьев-человеков, рискнувших схлестнуться с ними в мультиплеере. Помимо давно ставшего классикой deathmatch'а, Hidden&Dangerous 2 предложит им испытать свои и чужие силы в King of the Hill, Escort, CTF и других режимах.

Таким образом, новый проект наших бывших соседей по соцлагерю обещает стать полноценным продолжением замечательной игры Hidden&Dangerous, которое, безусловно, порадует нас новыми интересными идеями. И, конечно же, заставит с нетерпением ждать Hidden&Dangerous 3. MG

Сценарий игры будет крутиться вокруг одного и того же героя, который примет участие во всех без исключения акциях.



ДИАГНОЗ

То, о чем так долго говорили антифашисты, должно вот-вот случиться: продолжение битвы с гнусными немцами не за горами. Ну а масса нововведений, по сравнению с оригинальной игрой, позволяет говорить о том, что нас ждет не что иное, как самый настоящий ХИТ.



Помимо самолетов бойцы смогут залезть даже на подводную лодку. В ее торпедном отсеке надо быть особенно осторожными.



Англичане в 17:00 пьют чай, а фашисты — пиво. Причем круглосуточно. Во время одного из таких перерывов можно устроить замечательную засаду в штабе.

Стойкие цельнометаллические солдатики

Steel Soldiers

Признаюсь честно: сначала, когда я только-только увидел первые картинки и прочитал первые абзацы интервью с производителями, то был уверен, что игра сия мне до сих пор неизвестна. Трехмерная RTS? Ну, видели парочку, но данное название ни о чем не говорит… Bitmap Brothers? Как же, как же, помним, в GODS играли, давно… Понимание того, что последняя буква английского алфавита неспроста так часто мелькает в тексте, пришло неожиданно. Постоянное упоминание о том, что, мол, роботы — это круто, роботы всех сильнее, тоже натолкнуло на определенные, очерченные жирной рамкой размышления. В конце концов, дошло даже до меня.

Max von BULL dozer

Паспорт

Steel Soldiers
Жанр: стратегия
Разработчик: Bitmap Brothers
Издатель: EON Digital Entertainment
URL http://www.bitmap-brothers.co.uk
Дата выхода: февраль 2001 г.

Господа, к нам снова едет Z. Обновленная до неузнаваемости. Я бы с удовольствием назвал игру более простым именем Z2, но… «Стальные солдаты» переросли предшественника во всем. Что мы имели раньше? Вид сверху с ма-а-аленьким добавлением перспективы, не очень большой выбор боевых единиц и… скажем, некоторую туповатость ИИ. Честно говоря, не знаю, как других, но меня подобный расклад все же коробил. На третий день желание играть отпало окончательно, хотя выражение «психи на связи» еще долгое время было моей визитной карточкой в телефонных разговорах.

Нетерпеливый читатель наверняка уже комкает страницу журнала и яростно шепчет: «Ну а где же описание? Описание давай!» Уважаемый, не следует портить журнал таким образом! Он еще пригодится. Так вот, перехожу непосредственно к игре.

История стара как мир. Существует две корпорации — Transglobal и Megacom (Bitmap Brothers явно не корпели дни и ночи над названиями), которые, руководствуясь только им известными причинами, очень друг друга не любят. По этому поводу они штампуют на своих машиностроительных заводах армии роботов (что гораздо гуманнее, заметьте, использования живой силы) и гонят их отбивать друг у друга полезные территории, где расположены продуктивные заводы, дающие каждой компании дополнительные силы для новых ударов по упорствующему неприятелю. Играть, понятное дело, можно за любую, но… Создатели игры, одержимые, видимо, идеей мирового коммунизма, уравняли шансы. То есть сценарий игры, как я понял, совершенно идентичен для каждой из двух противоборствующих группировок. Зато творцы постарались сделать так, чтобы каждая боевая единица была эффективна как на первом уровне, так и на последнем, тридцатом. Для всех найдется работа и смысл жизни. А уж сами юниты — это вообще отдельный разговор. Есть все — и привычные «психи», и эсминцы, и танки, и бронетранспортеры, и вертолеты… В общем, бой можно вести где угодно, как угодно и чем угодно. На вас надвигается тяжело бронированная машина? Пусть ваш Снайпер пристрелит водителя, а из кустов выбежит Псих и захватит освободившийся транспорт. Ваш бронетранспортер атаковали? Так пусть же сидящие в нем железные пехотинцы открывают огонь по неприятелю изо всех стволов!

Не обошли создатели вниманием и появившуюся в последнее время модную фишку — действия с поправкой на ландшафт. Это означает, что танк, вставший на гору, стрельнет гораздо дальше того же танка, стоящего у подножия.

Экология и ландшафт в игре интересны еще и тем, что добротно и детально проработаны: вода отражает неподвижные и пробегающие объекты, а дым от, скажем, разрушенных зданий колеблется и режется лопастями винта вертолета. Объятый пламенем робот, мечась в агонии, может по ходу



«Кукушка! Ку-куш-ка!!! Вылезай! Немедленно! Ну где же ты? Ох… Извините, я Вас не задел? Вы кукушку не ви… М-да, вряд ли… Кукушка-а-а!!!»



«Охота на пингвинов объявляется открытой! И помните, дети мои: пингвин — это не только ценный мех, но и хорошие смазочные масла! По машинам, и да пребудет с нами Сила!»

!

Юниты — это вообще отдельный разговор. Есть все — и привычные «психи», и эсминцы, и танки, и бронетранспортеры, и вертолеты… В общем, бой можно вести где угодно, как угодно и чем угодно.



подпалить пару деревьев, а если попадет на бочку с бензином...

Рельеф местности также влияет и на передвижение. Группа роботов, бредущая по земле, гораздо быстрее идентичной группы, взби-



Натюрморт с вертолетом, небезызвестный зарубежный художник Дж. Хетфилд, рабочее название Seek And Destroy. Холст, масло, железо, ракеты «воздух–земля».



А нам ни капельки не холодно... И ничуть нам не холодно! Нам совсем не холодно. Нам совершенно, абсолютно не холодно!!! Это о-очень холодно, но не нам!!!

рающейся на гору. Но тут спасает ИИ, что в простонародье зовется Artificial Intelligence. Когда вы направляете свое войско на какую-либо точку на местности, искусственный интеллект сам выберет наикратчайшую дорогу к месту назначения. Умный, как говорится, в гору не пойдет, умный гору обойдет. И ведь обойдут! Если так будет быстрее. Если же путь через холм или какое-нибудь плато удобно срезает дорогу до, скажем, флага, означающего принадлежность этой земли тому или иному игроку, то брать этот самый флаг роботы будут перебегая через природное препятствие.

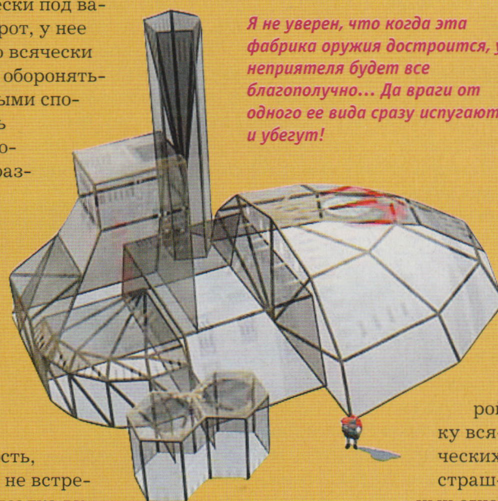


Создав хитрого робота-шпиона, вы засылаете его на вражескую фабрику, и он заражает там все компьютеры коварной программой, ставящей все с ног на голову.

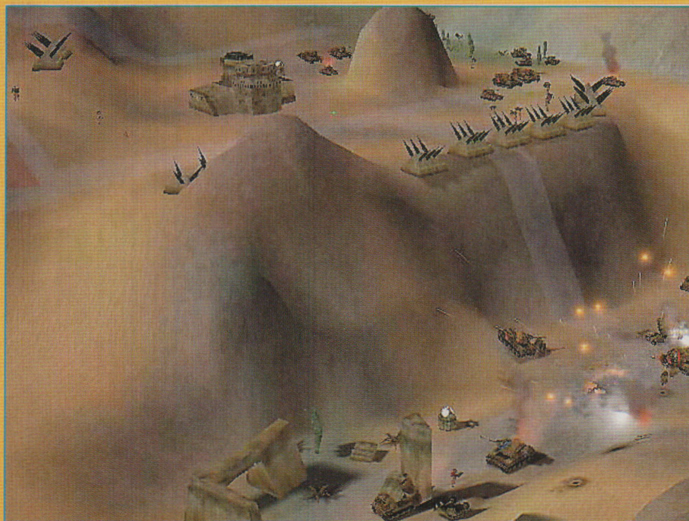
Как только флаг захвачен, очередная территория переходит под ваше начало. Я сознательно не добавляю слово «полностью», и вот почему. Если до вас на этом участке карты уже побывал вражеский отряд и поимел здесь какое-либо здание/оборонительное сооружение, то эта структура не переходит автоматически под ваше начало. Наоборот, у нее есть полное право всячески отстреливаться и обороняться всеми доступными способами. Захватить территорию полностью можно или разрушив на ней все здания, или же послав робота-техника на захват.

Кстати, о захватах. Судя по обещаниям, в игре будет присутствовать очень любопытная возможность, нигде мною ранее не встречавшаяся. Это подсадка вируса в компьютерные системы противника. Создав хитрого робота-шпиона, вы засылаете его на вражескую фабрику, и он заражает там все компьютеры коварной программой, ставящей все с ног на голову. Неприятель, заметив подходящие к нему ваши войска, радостно потирает невидимые руки — до завершения постройки супермощного танка осталось два процента... один процент... полпроцента... Ага! Вот и готов... джип... Что? Откуда? Спросите у шпиона, хе-хе!

Как и в первой Z, никакое дерево, нефть, камень, руда и всякая прочая белиберда игроку не требуются. Но, в отличие от родоначальника, «Стальным солдатам» нужны деньги. Зачем? Поясняю. Если вам лень сразу идти и захватывать новую область, если вы привыкли к тому, что лучший способ нападения — это хорошая защита, то у вас есть неплохая возможность заняться фортификацией своей начальной базы, что подразумевает собственноручную постройку всяческих страшных огнестрельных сооружений, механических солдат, а также робота-конструктора, способного создать даже новое здание! Укрепившись, можно переходить к захвату новых земель. Хотя, хочу сразу предупредить: игра предполагает быть очень динамичной; нападение врага ожидается почти сразу же после начала уровня, так что к тому времени, как вы основательно ук-



Я не уверен, что когда эта фабрика оружия достроится, у неприятеля будет все благополучно... Да враги от одного ее вида сразу испугаются и убегут!



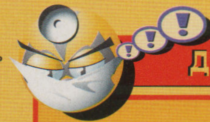
Мыши плакали, кололись, но продолжали пожирать кактус... Им бы день простоять да ночь продержаться, ведь зенитка не лошадь, в пустыню не убежит...



В который раз мы убеждаемся, что неосторожное обращение с огнем (особенно, шквальным) ни к чему хорошему не приводит! Граждане, будьте бдительны!

репите свою базу, большинство (если не все) территорий будет занято противником. Мало того, коварный неприятель этим не ограничится и будет регулярно атаковать ваши секторы, не задаваясь тактичным вопросом, закончили ли вы постройку или нет. Это изрядно мешает, так что (не мной, но создателями) рекомендуется платить той же монетой и с самого начала грабастать как можно больше земли, дабы разворачивать широкую машинную индустрию. Каждая занятая территория, между прочим, увеличивает ваш доход.

Выпуск Steel Soldiers официально намечен на конец февраля 2001, так что ждать осталось не так уж и долго. Как обычно, производители обещают массу крутых наворотов, которые, как всегда, разнообразят игру и делают прохождение игры увлекательным и захватывающим, как это и положено. Что лично меня наиболее привлекло в описании, так это обоснованная реальность подобных высказываний. Потому что мне кажется, что игра действительно получится на удивление приятной. Хотя... кто знает? MG



Помните такую потрясающую по динамизму стратегию, как Z? Ну конечно же помните, о чем речь. Так вот, компания Bitmap Brothers готовит нам сюрприз — новую игру, весьма напоминающую по своей сути легендарную Z. Только называться она будет не Z2, а Steel Soldiers.

Квест как реальность

Majestic



Сегодня с уверенностью можно сказать, что XXI век наступил. Но какую же ситуацию мы видим в игровом мире? 3D-шутеры — в застое. Стратегии — в застое. РПГ — тоже в застое. И только одни квесты продолжают развиваться. Не верите? Тогда посмотрите на скриншоты. Не удивляйтесь их странному виду — это и есть последствия развития жанра.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Квесты становятся абсолютно интерактивными. Они первыми прорываются из виртуального мира в реальность и запутывают игроков в свои сети. Теперь не маленький нарисованный человечек будет ходить по экрану и решать загадки; не некто, чьими глазами вы смотрите внутри игры, станет разыскивать тайные подсказки — все эти действия вам придется выполнить лично, в реальной жизни.

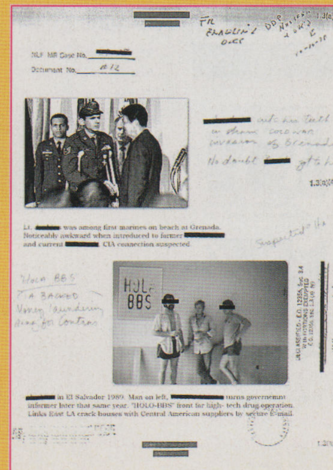
Новую концепцию впервые можно будет прочувствовать в игре Majestic, пробный эпизод которой обещала выпустить в феврале бесстрашная компания Electronic Arts. Если идея получит поддержку среди игроков, новые эпизоды игры станут появляться каждый месяц до тех пор, пока всем не надоест.

Majestic собирается задействовать все линии связи, которыми пользуется современный человек. Основная нагрузка, конечно, ляжет на Internet, но также пригодятся факс и телефон. И это придаст игре подлинную реалистичность.

Один из важнейших элементов квеста — сюжет. Проблем с ним на



А вот тут вам удалось случайно подключиться к конфиденциальной видеоконференции. Слушайте и смотрите внимательно: они обязательно выдадут какой-нибудь полезный секрет.



Если ваш факс в рабочем состоянии, на него может прийти вот такое послание. Явно здесь поработали цензоры, но проницательный ум выудит все необходимое и из оставшихся сведений.

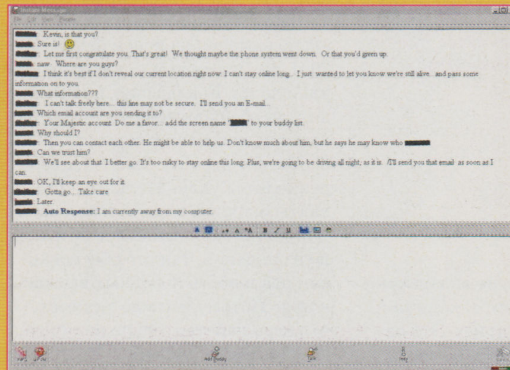
Паспорт

Majestic

Жанр:	онлайновый квест
Разработчик:	Anim-X
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.anim-x.com/
Дата выхода:	февраль 2001 г.



этот раз не возникло. Истории о секретных спецслужбах, постоянно следящих за каждым человеком в стране, таинственных исчезновениях людей в разных точках планеты, тайных экспериментах



Чат через AOL Instant Messenger — еще один способ узнать новые подробности об интересующем объекте и задать возникшие во время поисков вопросы.

правительств над своими гражданами читали все. Во что-то подобное вы и вляпаетесь, если согласитесь сыграть.

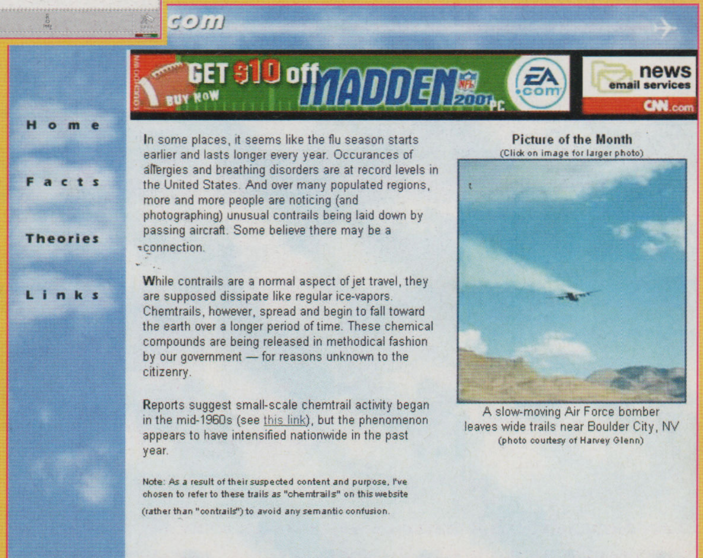
Начаться все может так. Однажды вечером, а может, утром, вы обнаружите в электронном почтовом ящике письмо от одного из героев игры с просьбой о помощи. Или это будет звонок по телефону с советом неизвестного немедленно посмотреть информацию на каком-то сайте. Так вы получите первый намек, что делать дальше. Постепенно история начнет развиваться: на факс будут приходить секретные документы, поскольку все остальные вовлеченные в некую операцию люди не могут их получить из-за тотальной слежки и прослушивания телефонных линий; по Internet-пейджеру (игра использует AOL Instant Manager, аналог ICQ) кто-то попросит срочной встречи в чате, пообещав раскрыть нужную вам информацию; случайно заполучив секретный код к системе наблюдения одной крупной компании, вы увидите что-то вам не предназначавшееся…

Есть три уровня интерактивности: игра без использования реальных звонков и факсов; с обязательным уведомлением, что сообщение от игры Majestic, и для самых храбрых — полностью реальные звонки и факсы.

Чтобы придать максимальную правдоподобность происходящему, были устроены беспрецедентные мистификации. Фирмы, на бланке которых вам может прийти сообщение, действительно существуют: они по всем правилам зарегистрированы, имеют логотип, список сотрудников, корпоративный Web-сайт и номера телефонов, по которым даже можно позвонить и попросить кого-нибудь из служащих. Если вы верно определили этого человека, он поможет продвинуться по сюжету дальше, если нет — просто поболтаете.

События, происходящие в игре, будут аккуратно вплетены в реальную жизнь, поэтому глупых ситуаций, когда слова какого-то героя или «новейшая информация» окажутся противоречащими сводке последних новостей, исключена. Более того, игровые персонажи могут проявить хорошую осведомленность о вас лично и использовать эту информацию для угроз.

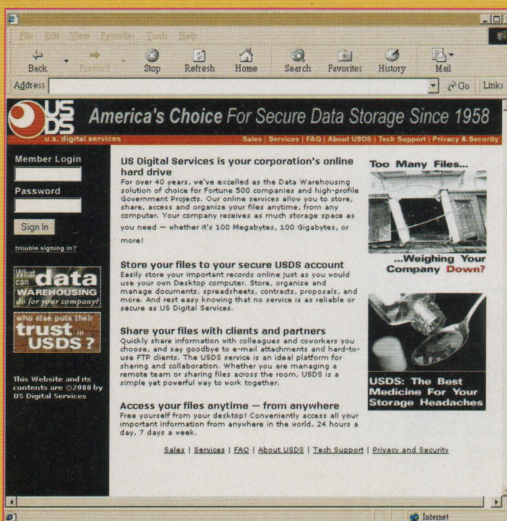
Конечно, никаких противозаконных действий игра не предусматривает. Личная информация, которой располагают люди, контролирующие игровой процесс, передается им в том объеме, в каком вы сами решите. Причем и здесь передача, например, номера в Instant Manager осуществляется в рамках игры: вы можете сообщить его своему виртуальному собеседнику, чтобы при необходимости он с вами быстро связался.



Обычный сайт, каких много в Internet… Но не для игрока в Majestic! Текст статьи содержит кое-какие факты о химической опасности самолетов, что должно вызвать определенный интерес. Так что когда вам придет письмо, например, от Харви Гленна (его подпись под фотографией), знайте: игра началась.

Каналы распространения поступающих данных также задаются заранее, и вы сами решаете, насколько глубоко проникнет Majestic в вашу жизнь. Есть три уровня интерактивности: игра без использования реальных звонков и факсов; с обязательным уведомлением, что сообщение от игры Majestic, и для самых храбрых — полностью реальные звонки и факсы. Если играть приходится в доме, где живете не вы один и к телефону может подойти случайный человек, тут никак не обойтись без некоторых ограничений, а то еще вызовут компетент-

Majestic собирается задействовать все линии связи, которыми пользуется современный человек. Основная нагрузка, конечно, ляжет на Internet, но также пригодятся факс и телефон.



Этот сайт предлагает место для хранения файлов, например секретных, — ведь компания гарантирует их неприкосновенность (хе-хе). Доступ — по паролю, и вы его каким-то образом обязательно узнаете.

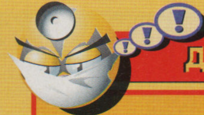


Majestic Alliance — все, что представляет собой игра как программа. Даже не верится, что перед нами самый грандиозный квест.

ные органы — доказывай потом, что просто развлекался по-современному.

Когда ни факс, ни телефон не подключены или их просто нет, эти устройства заменит специальная программа Majestic Alliance, которая будет получать подобные сообщения через Internet и складывать в играющие роль факса и телефона папки. Также она отслеживает состояние реальных и виртуальных личностей, вместе с вами разбирающихся с текущим заданием. Таким образом, минимальные требования игры: компьютер, модем и доступ в Internet. Хотя лучше все это совместить с хорошей производительностью: многие сообщения передаются в виде звуковых и видеофайлов, для них мощность системы имеет не последнее значение.

Жаль, что для нас Majestic пока еще очень далекая перспектива. А может, оно и к лучшему: пусть сначала эксперимент проведут на заграничных геймерах, а потом и мы поищем способы подключиться (если идея окажется живучей, что далеко не факт). Игра допускает приход новых участников и через месяцы после выхода эпизода, так что поздно не будет. MG



ДИАГНОЗ

Раньше игры были играми. Теперь они становятся реальностью. И первым опасную границу между действительностью и вымыслом переходит квест Majestic — придется искать ответы на вопросы в реальном мире, а не в пределах компьютерной программы, и применять для этого все имеющиеся средства (от чата до телефона).

Стратегический винегрет

Mage Lords



Есть много способов создать новую компьютерную игру. Можно долго-долго думать, фантазировать, искать новую, ранее не использовавшуюся идею и потом воплощать ее в программный код. Можно заглянуть на десять-пятнадцать лет назад, выбрать из огромного количества малоизвестных игрушек приглянувшуюся и переделать ее на современный, трехмерно-гигабайтный лад. А можно собрать сразу много удачных идей, напихать их в одну тесную оболочку и в таком виде выпустить. Именно третий способ предпочла компания Kinesoft, разрабатывающая игру Mage Lords.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

Mage Lords

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Kinesoft
Издатель:	Kinesoft
URL	http://www.kinesoft.com/
Дата выхода:	лето 2001 г.

Такого количества источников роста ушей мне ранее видеть не приходилось. Mage-Lords — это не повторение одной игры, не сочетание двух и, видимо, даже не сопряжение трех других игр. Тут заимствован чуть ли не весь опыт, накопленный в жанре стратегий, как пошаговых, так и RTS. И хотя принцип «и вашим, и нашим» обычно не оправдывает ожиданий, на этот раз все может получиться... если простить ужасное сходство с прочими известными проектами. Но обо всем по порядку.

В общем и целом Mage Lords — RTS на большой всемирной карте. Огромное пространство, множество городов, управление ресурсами и передвижением войск — и все это не в пошаговом режиме, а в реальном времени.

Предыстория игры такова. Жил да был мир. И не было у него хозяина. И не знали жители этого мира магию. И вдруг откуда ни возьмись появляются Великие Маги и начинают вырывать друг у друга власть над миром, не скупясь на волшебства и превращения. Одним из этих магов и предлагается стать игроку.

Личность Великого Мага может быть определена двумя способами: либо вы выбираете



С большим трудом можно догадаться, что перед нами — гигант. Но в игре все будет иначе: большое рядом с маленьким легко докажет свои истинные размеры.





Самый сильный воин хаоса — дракон. Будьте максимально хаотичны, и с отрядом вот таких грозных существ вы станете непобедимы. Но будьте осторожны: кто знает, не повернет ли это чудовище против своего владыки?



Глядишь на такого товарища и думаешь: огр — это круто! Даже не верится, что его сможет кто-то победить. Любое войско просто разбежится от страха, увидев перед собой это безобразное чудище.



Обмануться нельзя — это рыцарь. Скачет куда-то на своем коне, облаченный в доспехи. Лучше ему на пути не попадаться — задавит.



А это — трицератопс, динозавр такой. Он не является представителем какой-то особой расы, а разводится болотниками в качестве боевого ящера.



Это тоже рыцарь, только он почему-то безлошадный. Наверное, конь околел намного раньше своего хозяина, и его не удалось вернуть на этот свет в виде зомби. Впрочем, не знающий ни боли, ни страха рыцарь-мертвец и без коня страшен.



Перед вами — геройский болотник. В смысле — герой из расы болотников. Он мало отличается от обычного представителя своей расы, но может гораздо больше.

один из имеющихся стандартных характеров, либо создаете своего собственного персонажа, назначив ему требуемые параметры.

Взяв под контроль одну из рас (людей, гномов, эльфов, гигантов, болотников, нежить или еще кого), Великий Маг начинает развивать свои способности, накапливать силу, захватывая новые территории, и день за днем через головы своих врагов продвигаться к заветной цели — абсолютному мировому господству.

Каждая раса имеет свои преимущества и недостатки. Болотники (которые являются разновидностью гоблинов) тупы и малосильны, зато быстро плодятся и вскоре начинают носиться по округе такими толпами, что взглядом не окинешь. Гиганты, наоборот, очень умные и рассудительные, к тому же — большие, но население городов этой расы увеличивается очень и очень медленно. Гномы, как обычно, специализируются на механике и применяют в бою хитроумное оружие и сложные машины, но без своих приспособлений практически беззащитны.

Однако это всего лишь первоначальное войско. Чтобы получить в свое распоряжение по-настоящему сильные отряды, нужно почаще захаживать в логова чудовищ, случайным образом раскиданные по всей карте. Если удастся победить, живущие здесь монстры соглашаются служить вам верой и правдой и становятся частью армии. Есть и другой способ: войско можно наколдовать, но для этого надо много учиться.

Великий Маг может стать специалистом в какой-либо магической области. Их в игре насчитывается шесть штук. Можно быть и универсалом, но тогда ни в одной магии не будет достигнут высший уровень, который позволяет использовать самые сильные заклинания. Кроме этого, есть расовые ограничения, запрещающие, например, нежити обучаться магии Добра. В бою имеющиеся заклинания очень пригодятся: ими можно усилить свою армию или нанести непоправимый вред врагу.

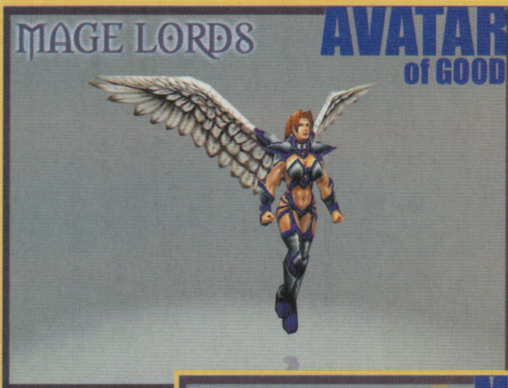


Кроме Великого Мага лично, войско может вести в бой герой. Это в общем-то обычный юнит, но с огромными задатками и к тому же способный использовать магические предметы.

Кроме Великого Мага лично, войско может вести в бой герой. Это в общем-то обычный юнит, но с огромными задатками и к тому же способный использовать магические предметы, спрятанные в тайных пещерах или надетые на монстров и вражеских героев. Еще герой любит деньги, и, если ваша казна опустеет, он без сожаления уйдет на поиски более щедрого нанимателя.

Все виды войск, в том числе и герои, выжив после очередной баталии, получают очки опыта и становятся более мощными и удачливыми. Значит, нужно заботиться об отрядах, стараясь не допускать их бесславной гибели.

При захвате городов игра допускает несколько вариантов поведения: можно просто расположиться



Только очень добрый маг может получить под свое командование такого ангела. Вызвать Аватара Добра можно на самом последнем уровне магии Добра, зато его мощь компенсирует все затраты на длительную магическую тренировку.



Минотавры — персонаж знакомый и почти не пугающий. Хотя в силе ему не откажешь. Но все-таки против самых крутых юнитов он не выстоит.

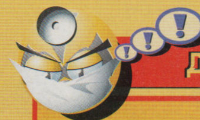
на новом месте и использовать его ресурсы на благо своей империи, а можно просто разграбить, получив изрядный куш в денежном выражении. Заодно будет устранена необходимость защищать вновь обретенную недвижимость от атак неприятеля.

Графический движок Mage Lords — трехмерный. Модели юнитов отображаются в реальном времени и, что самое главное, в точности выдерживают соотношение размеров. Если встречаются гном и дракон, сразу видно, кто победит, настолько огнедышащее чудовище превосходит размерами низкорослого беднягу. Пожалуй, это одно из немногих сколь-нибудь оригинальных моментов в игре.

Получается Master of Magic, Warcraft, Heroes of Might and Magic, Warlords и еще ряд менее популярных стратегий в одном флаконе.

Как обычно, трехмерная графика делает игру красивой, а спецэффекты, пропущенные через хороший 3D-ускоритель, дополняют применение магии впечатляющими вспышками, блестками и прочей мишурой. Ни одна современная игра не может выглядеть иначе. И как многие другие новые проекты, Mage Lords выпускается вместе с редактором, чтобы каждый мог создать для покорения свой мир.

Получается Master of Magic, Warcraft, Heroes of Might and Magic, Warlords и еще стройный ряд менее популярных стратегий в одном флаконе, как я и сказал в самом начале. Отсюда вывод: либо игра понравится поклонникам всех перечисленных игр разом, либо не будет принята ни одним из них. Осталось дождаться ее выхода и узнать, какой вариант вернее. MG



ДИАГНОЗ

Гремучая смесь всех выходивших за последние десять лет стратегий. Вспомните любую игру этого жанра, и какая-то часть от нее найдется в Mage Lords. С одной стороны, это хорошо — в одном проекте собрано все лучшее. С другой, плохо — может выйти совершенно неудобоваримая мешанина.

Прыжок в бесконечность

Jumpgate

Все незаметнее становится грань между игрушкой готовой и еще находящейся в стадии разработки. Уже неоднократно раздавались крики «Нам всучили бета-версию!» или «Да эта игра такая сырая, что у меня винчестер промок!», но производители продолжают настойчиво скармливать пользователям незаконченные проекты, используя огромную аудиторию в качестве бесплатных бета-тестеров. Еще веселее обстоят дела с онлайн-проектами, как локальными, например Half-life: Counter Strike, так и глобальными — всякими EverQuest, Diablo и Realms: здесь стадия бета-тестирования продолжается очень долго и в конце концов плавно перетекает в релиз.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

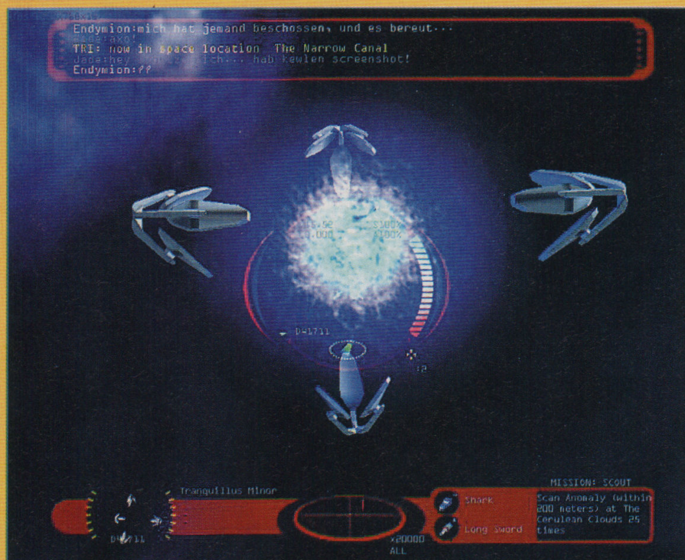
Jumpgate

Жанр: онлайновый космический симулятор
Разработчик: NetDevil
Издатель: Mightygames.com
URL: http://jumpgate.netdevil.com/
Дата выхода: начало 2001 г.

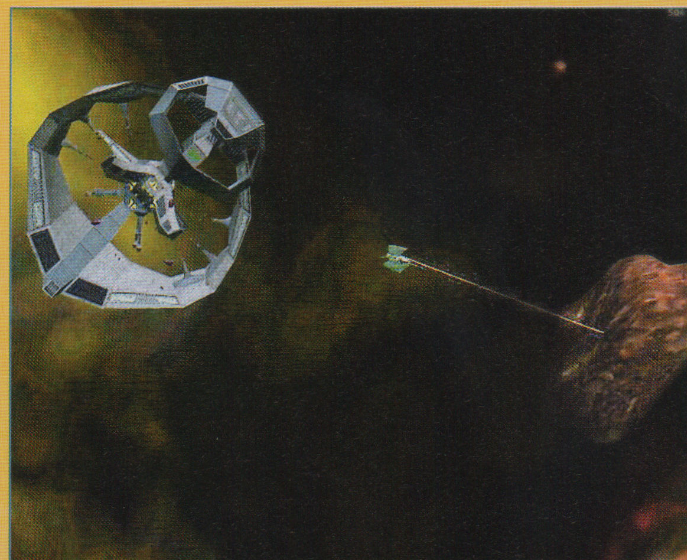
В полном соответствии с такой моделью развивается игра Jumpgate. Этот космический симулятор на момент написания статьи формально еще не вышел, но играть, и играть полноценно, в него уже можно. Для этого достаточно оформить на сайте игры запрос на вступление в ряды пилотов, и через несколько недель вы сможете сесть в свой звездолет и отправиться на поиски приключений или, честнее сказать, на поиски багов и глюков.

Jumpgate, как и большинство других многопользовательских (когда я говорю «многопользовательских», я имею в виду тысячи и десятки тысяч человек) сетевых игр, основной своей задачей ставит обеспечение стабильного функционирования мира и минимальное ограничение свободы игрока. То есть сюжета здесь нет, и вы сами строите





Межзвездные ворота — самый быстрый способ попасть из одной галактики в другую. Но только с недавнего времени ими начали пользоваться люди, а до этого любая попытка проскочить через подпространство оканчивалась весьма печально.



Одни предпочитают спекулировать по звездным системам всяким хламом, другие — гоняться за друг за другом в надежде получить награду, а я вот занимаюсь добычей руды. Работенка несуетливая и доходная.

свою жизнь. Сервер следит, чтобы ваши действия имели соответствующие последствия, но как именно вы должны поступать — не определяет.

Заранее задано прошлое вселенной Jumpgate и настоящее, а будущее не известно даже самим разработчикам. Но оно будет следствием богатой истории, поэтому расскажу самые основы созданного мира.

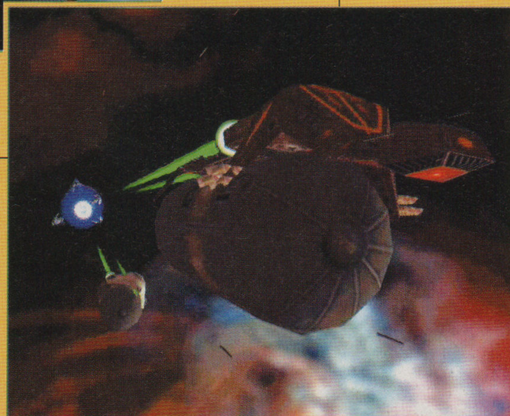
Действия происходят в неизвестной галактике, одной из многих в бесконечной вселенной. Многие тысячи лет назад случилась катастрофа огромных масштабов, и галактическое сообщество разумных существ исчезло. Но со временем разум снова воспрял и обнаружил способ, позволяющий быстро перемещаться между звездными системами. Так началось возрождение былого процветания. Руководство этим процессом взял на себя галактический совет, именуемый The Reconstruction Initiative. Именно его функции — сбор статистики, контроль общественного порядка и дипломатических отношений, отслеживание статуса пилотов, раздача заданий, выплаты, поборы и тому подобные вещи — отданы компьютеру.

Для тихих торговцев важнее экономическая система Jumpgate. Как и в реальности, тут правит закон спроса и предложения.



Корабли двух рас сошлись в поединке — это понятно. Но вот кто здесь кто — уже не разберешь. Ну, хоть понаблюдаем за эффектным зрелищем.

В начале своей карьеры каждый игрок должен принять одно важное решение: к какой из присутствующих в галактике рас примкнуть. Выбор зависит от того, кем вы хотите стать: независимым торговцем, никому не подчиняющимся наемником, разработчиком метеоритов или кем-то другим (две расы, про которые мало что известно, будут доступны только после того, как игроков станет достаточно много). Для первого случая больше подходят Solrain, прирожденные бизнесмены, чьи корабли прекрасно приспособлены для перевозки различных грузов. Второй вариант подразумевает расу Octavius. Ваш корабль в таком случае имеет дополнительные слоты для вооружения. Минералодобытчики (раса Quantar) с самого начала получают звездолет со специальным лазером, пригодным только для раскапывания астероидов, но не для войны. Хотя, будучи обиженными, они становятся очень опасными противниками, так что просто так лучше не враждовать.



Тяжелогруженый транспорт везет свой ценный груз на ближайшую базу. Если по дороге не встретятся пираты, прибыль удастся получить — огромную кучу кредов.

Покончив со всеми приготовлениями, вы, наконец, попадаете в открытый космос. Он поделен на сектора, находящиеся под влиянием какой-то из рас. Повсюду располагаются космические станции, на которых можно торговать и получать задания. Брать миссии можно и у своих, и у чужих, за выполнение будет соответственно увеличен ваш политический статус.

Этот статус — один из важных параметров пилота. Изначально все расы относятся к новичкам

нейтрально. За действия, полезные расе, она начинает к вам благоволить и предлагать все более важные и высокооплачиваемые задания. Если же происходит наоборот — вы расу нервируете — это может кончиться очень плохо. Сначала перестанут пускать на станции, а значит, останется корабль без ремонта, без дозаправки, без возможности продать груз. Затем, если вы не прекратите проявлять свою враждебность, за вашу голову назначат награду, и очень скоро ее получит какой-нибудь удачливый охотник. С течением времени политический статус меняется к нейтральному, так что, если вы слишком насолили какой-то расе, просто переждите.

Интересно решена проблема с гибелью кораблей. Никто не скрывает, что вселенная Jumpgate местами смертельно опасна, да и любителей пострелять в ней хватает. Что же произойдет, если вдруг корабль получит фатальные повреждения? Естественно, сработает система аварийного спасения, и спасательная капсула доставит пилота на ближайшую базу его расы. Здесь, согласно рейтингу, будет выплачена страховка, которая покроет от 50 до 100 процентов стоимости утраченного корабля.

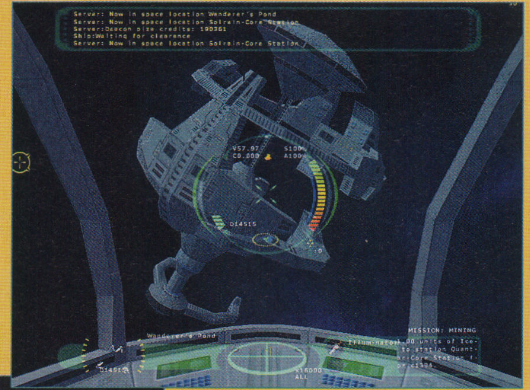
Но лучше свой звездолет не терять, а апгрейдить. Улучшать его можно чуть ли не до бесконечности: разработчиками будут добавляться все новые и новые детали и интересные устройства. Основу корабля составляет энергетическая установка, от мощности которой во многом зависит, что к ней удастся подключить. Следующие на очереди — движки, энергощит, система наведения и накопитель, который используется для питания боевых энергетических установок (чем он больше, тем дольше вы сможете стрелять без перезарядки).

Вооружение корабля разнообразно. Тут есть и лазеры, и импульсные пушки, и футуристические пулеметы и много чего еще. Плюс к этому в помощь пилоту даются и дорогостоящие, но полезные устройства, например система упреждения, помогающая определить, в какую точку переместится враг через секунду, чтобы посланный на перехват заряд не опоздал.

Но это все для милитаристов, для тихих торговцев важнее экономическая система Jumpgate. Как и в реальности, тут правит закон спроса и предложения. Каждая раса производит кое-какие специфические продукты, и их весьма выгодно перевозить в удаленные системы, готовые платить за это большие деньги. Однако слишком большое число желающих может сбить цены, и не слишком расчетливый или чрезмерно медлительный торговец понесет убытки.

И все-таки интересней всего не воевать или торговать, а просто летать по огромному космосу, который скрывает множество загадок, не упомянутых ни в каких описаниях и узнать о которых можно только из рассказов опытных пилотов или галактических слузов. Разработчики постоянно подкидывают какое-нибудь особое задание, чтобы их секрет был обнаружен, принеся массу удовольствия первооткрывателю. А дальше, быть может, появится и какая-нибудь длинная кампания: разразится война или взорвется сверхновая, и нужно будет всех подряд спасать. Игра открыта для исследования и безгранична для развития, так что есть повод задуматься: может, ей посвятить свое свободное время?

На этом художественное повествование кончается и начинается перечисление сухих фактов — как все будет устроено технически. Игра предполагает разделение на две большие зоны — европейскую и американскую. По мере роста вселенной будут добавляться новые сервера, так что никогда не возникнет проблема с нехваткой вычислительных мощностей. Нам ближе всего Европа, и опыт игры в Diablo 2 показывает, что сетевая связь из России не слишком плоха. После юридически закрепленного факта выхода игры участие в ней будет стоить долларов десять в месяц. Вот такие пироги. MG



Главная станция расы Solrain. Отсюда начинают свое путешествие по галактике многие пилоты. Здесь им выдают исправный торговый корабль, деньги на закупку партии товара и дельный совет, куда лучше слетать на первых порах.

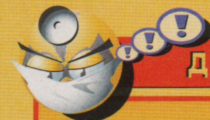


И снова процесс добычи полезных ископаемых, но уже с близкого расстояния. Можно рассмотреть, как технологический лазер отделяет ценную породу от пустышки и как осторожно держит свой корабль возле смертоносной глыбы пилот.

!

Открытый космос поделен на сектора, находящиеся под влиянием какой-то из рас. Повсюду располагаются космические станции, на которых можно торговать и получать задания.

Для милитаристов, для тихих торговцев важнее экономическая система Jumpgate. Как и в реальности, тут правит закон спроса и предложения.



ДИАГНОЗ

Онлайновые космические симуляторы появляются как грибы после дождя. Jumpgate — еще одна практически готовая галактика, в которой можно торговать, воевать и, конечно же, исследовать темные просторы бесконечного космоса.



Пролететь сквозь ледяной астероид под силу только самым отчаянным и умелым пилотам. Зато спрятанный в таком месте артефакт с лихвой окупит риск и докажет скептикам, что вы кое на что способны.



Жизнь в гараже

Hot Bods & Street Rods



Иоанн Томатов

Несмотря на то, что новый проект Hot Bods And Street Rods носит столь мудреное название и разрабатывается компанией с файтинг-именем Ninja Art Entertainment, он не окажется очередной колотушкой, посвященной разделыванию туш противников подручными средствами. Вместо этого игра должна стать автомобильным симулятором с элементами менеджмента. В Hot Bods And Street Rods игрокам придется собирать гоночные автомобили из вторсырья, которое они смогут найти на улице и у себя под диваном, создавать спортивные команды, после чего отправляться в гастрольный тур по стране, участвуя в различных соревнованиях.

Паспорт

Hot Bods & Street Rods
Жанр: автосимулятор
Разработчик: Ninja Art Entertainment
Издатель: не объявлен
URL http://www.ninjaart.com
Дата выхода: 2001 год



Целью подобных акций будет являться, конечно же, заработок карманных и даже ручных денег, привлечение к команде внимания спонсоров и относительно недорогое приобретение всемирной известности. И все. Ведь что еще нужно для счастья тому, в чьих жилах течет электрический ток, вырабатываемый сердцем-аккумулятором.

Свою жизнь в мире Hot Bods And Street Rods игроки будут начинать на свалке им. Старой Сэлли, имея в кармане некоторую сумму денег, а в голове мысль: «Лучше бы я умер вчера!» Однако свалка это не аптека и приравненные к ней кабаки. Поэтому все средства придется потратить на кучку металлолома, которой будет суждено на первое время стать гоночной лошадкой. Выбрать наименее мертвый агрегат из 6–8 помоек, в которых нет даже кондиционеров и джакузи, поможет Фиона — племянница Сэлли. Она с удовольствием расскажет душещипательную историю о каждом автомобиле, что позволит сделать игрокам окончательный выбор. И совершенно неважно, что неправильный. Впрочем, эта дама будет сопровождать игроков на всем протяжении Hot Bods And Street Rods, так что им еще не раз представится возможность душевно поблагодарить Фиону за тот или иной совет.

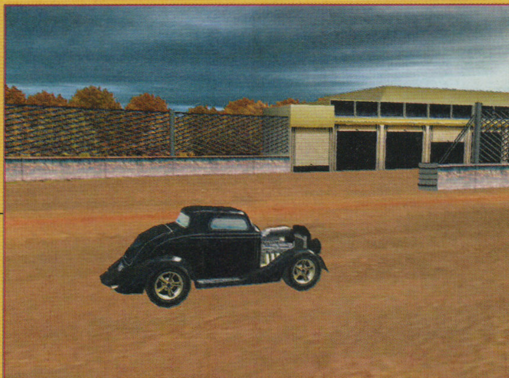
Итак, выбрав трупик понравившегося автомобиля, его придется на своих руках отнести в автореанимацию, которая по совместительству является гаражом игроков. Все, что касается замены запчастей, разборки старых машин, спекуляции б/у деталями, пития спирта прямо из самовара, покраски и выправки битых кузовов и даже общения со спонсорами, будет происходить в этой келье механика. Информацию о гонках и прочие новости из мира стальных коней гонщики смогут получать из журнала «Hot Bods And



Street Rods», который каждую пятницу рассылается по всем виртуальным гаражам. В специальном разделе журнала, посвященном рейтингам спортсменов, они найдут оценку своей популярности, что наверняка станет выливаться либо в ежепятничные праздничные пьянки, либо в траурные запои.

Однако, сидя длительное время в своем гараже, игроки в итоге столкнутся с вопросом: в чем смысл жизни и где взять на нее денег? И если Hot Bods And Street Rods скорее всего не сможет ответить на первый пункт, то со вторым все обстоит очень просто. Достаточно залезть в утробу своей железной зверюшки и отправиться колесить по городу, участвуя во всех мало-мальски значимых соревнованиях. Все гонки подразделяются на несколько классов. По мере того, как машина виртуального гонщика будет становиться все краше и краше, а его рейтинг будет расти, ему откроется

Несмотря на не слишком презентабельный вид, эта машинка отлично проявила себя на квалификации. Дело в том, что от первоначальной помойки в ней сохранилась лишь прокладка между водительским сиденьем и рулем.



Ирония судьбы — машина сломалась как раз под рекламным плакатом фирмы, торгующей редкими запчастями. Жаль только, что телефон ее не указан. Придется искать в гаражном каталоге.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

дорога в высшую лигу. Помимо этого, становясь все более и более популярными, спортсмены станут привлекать к себе внимание могучих спонсоров. Кроме того, что это обеспечит дополнительные деньги, спонсорское участие той или иной компании может здорово повлиять на имидж гонщика.

Вообще, рабочий день спортсмена в Hot Bods And Street Rods расписан буквально по минутам. С утра, например, ему необходимо принять участие в тренировочном заезде, для того чтобы познакомиться с трассой. После этого наступает очередь квалификационного заезда, определяющего то, в каком классе гонок (A, B или C) сможет выступить игрок. Лишь после этого начинаются долгожданные соревнования. Впрочем, как правило, долго ждать наступления того или иного события в игре не приходится. Поэтому, тренируясь на трассе, надо быть очень осторожным. Ведь повреждения можно получить и во время квалификационного заезда, а ждать, пока гонщик подготовит свою машину к состязаниям, никто не будет.



К счастью, не пафосными соревнованиями едиными живы беспечные ездоки. В Hot Bods And Street Rods существует несколько дополнительных вариантов соревнований, которые не требуют никакой квалификации, не говоря уже о такой мелочи, как водительские права. Среди них можно назвать, например, такой способ развлечения, как Hot Spuds. Выбравшим его игрокам придется за ограниченное время стараться перевезти как можно больше картошки из одного конца трассы в другой. Другой вариант дополнительного заработка называется Quarter Mile. По сути «четверть мили» представляет собой дуэль, в которой участвуют два гонщика, пытающиеся «сделать» друг друга на столь коротком участке трассы. В том случае, если желающих заработать немного карманных денег или чуть-чуть популярности оказывается больше двух, то они по очереди участвуют в заездах. При этом проигравшие с позором изгоняются, а весь призовой фонд забирает себе последний победитель.

Все соревнования в Hot Bods And Street Rods, вне зависимости от того, являются ли они официальными спортивными событиями или просто устроены скучающими гонщиками, будут происходить на одной из 20 трасс. Разработчики стараются сделать их дизайн очень простым. Объясняется это тем, что минимализм является их любимым направлением в художественном искусстве, а также заботой об игроках, которые смогут очень быстро выучить назубок каждый маршрут. Тем не менее неведомые дорожки, на которых наверняка отпечатаются рисунки протекторов невиданных автомобилей, пролягут и в лесах, и в пустынях, и в городах, и даже в весьма сельской местности. Помимо непосредственно дорог, уровни смогут похвастаться некоторой кучкой деталей, призванных вдохнуть жизнь в игру. Среди них можно назвать как очень маленькие объекты — вроде мусорных баков, так и весьма крупные — такие, как машины, автобусы... Также разработчики обещают, что каждая трасса будет отличаться уникальной архитектурой, однако какой именно — пока что не сообщается.

По мере того, как машина виртуального гонщика будет становиться все краше и краше, а его рейтинг будет расти, ему откроется дорога в высшую лигу.



Для того чтобы хоть как-то оживить унылые пейзажики, разработчики стараются усеять рекламными плакатами буквально любую свободную поверхность. Интересно, им за это заплатили или это всего лишь добровольная инициатива?

Впрочем, на дорогах Hot Bods And Street Rods игроки будут проводить не так уж и много времени. Немало часов они проведут и в гараже, расчленяя и вновь собирая своих верных лошадок. Чтобы механикам было проще определить, какой орган их подопечного нуждается в замене, все автодетали будут иметь специальный индикатор, показывающий их состояние. Если же гонщик пропустит критический уровень износа детали, то отремонтировать ее уже будет невозможно и, чтобы найти ей достойную замену, придется залезать в заначку. Именно в этом случае игрокам пригодится каталог запчастей, в обязательном порядке имеющийся в любом гараже. С его помощью можно заказать практически любую новую или подержанную деталь, начиная с целого мотора и не заканчивая ступицей правого колеса. Единственной проблемой является время исполнения заказов. В Hot Bods And Street Rods точно так же, как это бывает и в реальной жизни, доставка той или иной запчасти может занять от нескольких дней до нескольких недель. Небольшим утешением является тот факт, что все-таки не реального, а игрового времени.

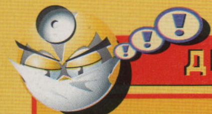
Несмотря на столь интересную игровую концепцию, разработчики до сих пор не могут найти издателя для Hot Bods And Street Rods. Но рано или поздно это наверняка случится, потому что хорошим идеям суждено жить вопреки всем существующим трудностям. MG



Уровни смогут похвастаться некоторой кучкой деталей, призванных вдохнуть жизнь в игру. Среди них можно назвать как очень маленькие объекты — вроде мусорных баков — так и весьма крупные, такие, как машины, автобусы...



От того, как машина будет подготовлена к каждой конкретной трассе, напрямую зависит исход соревнований. Например, данный автомобильчик лучше всего едет под горку, поэтому его стоило бы приберечь для альпийской трассы.



ДИАГНОЗ

Если вы всю жизнь или хотя бы 15 минут мечтали о том, чтобы стать профессиональным гонщиком, но так и не сподобились до этого, то Hot Bods And Street Rods поможет вам понять, что же вы упустили.

Black Russian

(Черный русский):

Подается

в бокале олд-фешен.

Компоненты:

— водка

«Кремлевская» — 25 мл,

— ликер Kahlua — 25 мл.

Украшения:

палочка для помешивания





Кроме хорошо известных нашим читателям компьютерных ролевых игр, существуют и настольные ролевые игры, которые на самом деле даже древнее компьютерных. В них начали играть еще в 60-х годах. Одной из наиболее популярных игровых систем была Dungeons&Dragons (D&D), позднее значительно расширенная и переизданная в виде Advanced Dungeons&Dragons (AD&D). Настольные ролевые игры появились примерно во времена Толкиена, когда многочисленные фанаты его произведений возжелали не только пассивно читать книжки, но и сами участвовать в приключениях. В общем случае в настольные RPG играют несколько человек, придерживаясь определенной системы правил, причем правила могут быть как AD&D, Warhammer или другие широко известные, так и придуманные ими самими. Обычно большинство участников отыгрывают роли персонажей, участвующих в приключении, а кто-нибудь один является ведущим, выступая за сторону враждебных сил, монстров, и следит за общим прохождением игры.

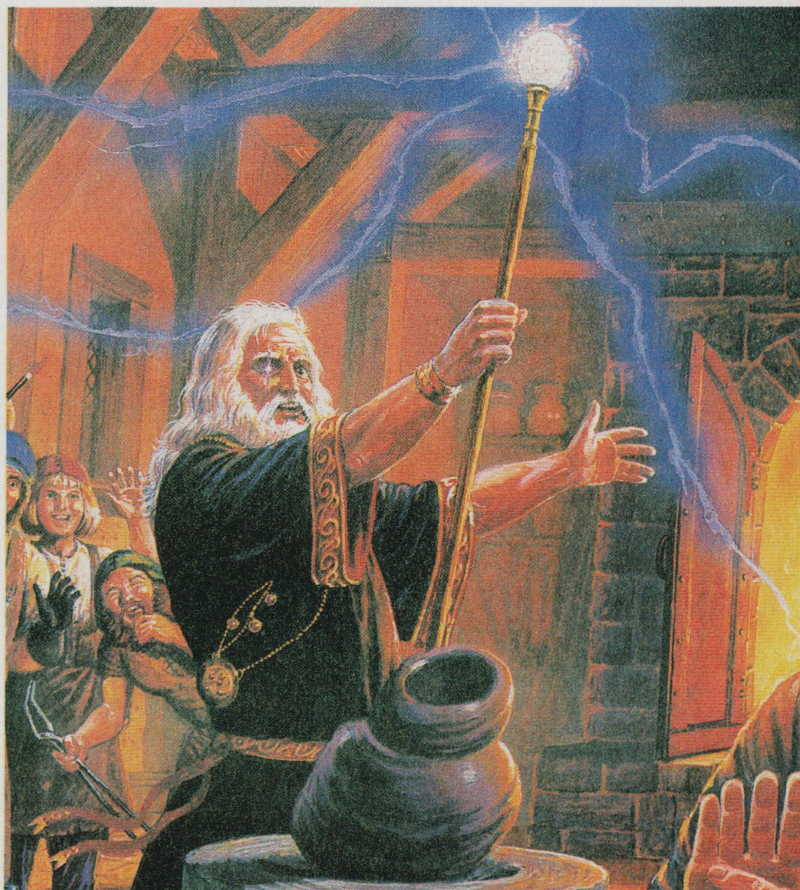
Многогранные кубики

Nick A. Skokov

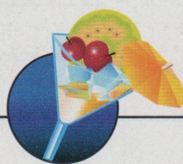
Когда несколько лет назад по своим изобразительным свойствам игры были довольно примитивны (спрайтовая графика, заранее нарисованные персонажи, отсутствие возможности отображения на спрайтах повреждений и изменений в одежде), то система AD&D вполне подходила для компьютерных игр, давая им достаточно простую и проверенную на практике механику игрового мира и всем широко известный набор правил.
В последнее время за счет значительного улучшения визуализации стало не сложно отображать повреждения и одежду персонажей не только в целом, но и отдельных частей тела, так называемых hit locations. Эта возможность не была заложена в изначальный дизайн AD&D, и выпуск ее версии в одном из приложений радикально делу не помог. В современных играх стали также применяться достаточно сложные вычислительные формулы и методы для описания внутриигровых взаимодействий, которые в результате дают картину, более близкую к интуитивно ожидаемой. Это и подвинуло AD&D с места одной из самых удачных игровых систем для компьютерных игр.

Почему DM не заменим компьютером?

Любые игры ориентированы на развлечение. AD&D не исключение. Для получения максимального удовольствия от игры должен соблюдаться разумный баланс между силами партии приключенцев и силами нападающих на них монстров. Если вас будут выносить на каждом шагу, то это получится не игра, а сплошной Save/Load. Если же монстры не будут представлять никакой серьезной опасности, то играть станет просто не интересно. В настольной версии AD&D это учтено в полной мере. Если вы возьмете любой Campaign (книжка для DM'a, в которой описано какое либо приключение), то там, кроме указания, для какого уровня и количества приключенцев подходит этот сценарий, отдельно во многих местах приводятся следующие указания. Пример. На партию нападает 3d4 монстров 3-го HitDice. В сценарии может быть даже и не указано, каких конкретно монстров, — их подбирает сам DM, исходя из местности, в которой происходит событие. В случайных столкновениях партия не должна сильно пострадать.



С появлением компьютерных RPG многие разработчики в поисках готовых игровых систем обращали свое внимание на широко популярную настольную игровую систему AD&D. Оценив ее простоту и легкость адаптации к компьютерам, они стали лицензировать ее у TSR и использовать в играх. Некоторое время назад выходило довольно много игр, использовавших версию настольных AD&D-правил игры, — AD&D 2nd Edition © by TSR. В последнее время количество новых игр, привязанных к этой системе, существенно сократилось разумеется, остается Baldur's Gate и некоторые другие, но в целом сейчас по этой системе выходит гораздо меньше игр. Почему? Дело в том, что AD&D изначально была сделана как настольная игровая система и лишь потом применена в компьютерных играх, причем практически без каких-либо изменений, кроме отсутствия Dungeon Master'а (DM) и замены DM на компьютер. Замена, надо сказать, получилась неравноценная.





И цветные книжки



В случае квестовых битв, т. е. в местах, необходимых к прохождению по сценарию, силы врагов обычно специфицированы более подробно, но если для партии не существует обходного маневра, то в сценарии обычно приводится ряд поправок. Например, если священнослужитель, охраняющий какое-то квестовое сокровище, начинает слишком быстро проигрывать, то рекомендуется послать ему на подмогу несколько скелетов подходящего уровня; если же тот же священник начинает чрезмерно усердствовать в выносе партии, то можно позволить забыть ему скастовать очередное заклинание или устроить на ближайшем раунде critical miss.

Таким образом, на интеллект DM'а возложена существенная часть работы по балансировке миссии на ходу. В случае же компьютерных игр слабый искусственный интеллект ни разу не справляется с поставленными задачами такого типа. Поэтому в компьютерных AD&D-играх приходится использовать значительно более примитивные и линейные сценарии.

Генерация персонажей

Где-нибудь в удобном месте, обычно вокруг стола (игра-то настольная), собирается компания приключенцев и DM. Если это первая партия, то сначала генерятся персонажи. Это обычно занимает несколько часов и зависит от начального уровня. Каждый играющий выбирает, какой расой он хочет играть, и на кубиках накидывает базовые характеристики персонажа. Исходя из них, он выбирает себе его класс. Разумеется, возможны и попустительства со стороны DM'а, когда он позволяет повысить какую-либо характеристику за счет другой, если ее не хватает для желаемого класса, но это отнюдь не всегда. Так что намерение играть паладином может и не сбыться, если вы не выкинете хотя бы один раз 17, так как это минимум CHA для этого класса.

Базовых характеристик в AD&D шесть: STR, CON, DEX, INT, WIS, CHA.

STR — сила. Определяет, насколько много вещей может нести персонаж, насколько много вреда он



наносит, используя различное оружие.

CON — конституция. Определяет, насколько много хитов имеет персонаж, и его выносливость, устойчивость к ядам.

DEX — ловкость. Определяет успех при стрельбе из луков, при парировании ударов и прочих действиях, требующих проворства и координации движений.

INT — интеллект. Определяет способности магов, а также вероятность разгадывания логических загадок персонажами.

WIS — мудрость. Является определяющей характеристикой для священников, так как от нее они получают больше спеллов. Влияет также на сопротивление магии.

CHA — обаяние и способность руководить. Влияет на цены в магазинах и на успех в убеждении NPC в своих идеях. В отличие от компьютерного, AD&D является существенной, так как партия, без единого персонажа с хорошей charism'ой или вся с очень низкой CHA, будет испытывать серьезные проблемы при общении со всеми NPC, то есть им будут отказывать в ночлеге, в товарах, на них могут нападать просто не очень дружелюбно настроенные NPC.

В настольной AD&D, в отличие от компьютерной, существует довольно много случаев, когда проверяется какая-либо из характеристик. Кидается d20, и если вы выкинули число, меньшее или равное требуемой характеристике, то что-то получилось, иначе — нет. Например, персонаж подходит к стене с занавесью, DM говорит «кинь INT check». Если успешно, то он может заметить скрытый замок или иную спрятанную вещь; если нет, то повторно перекидывать нельзя, пока что-нибудь радикально не изменится, например не вырастет левел персонажа или он не получит магический предмет, повышающий его интеллект.

Накидав себе базовые характеристики и выбрав класс персонажа, игроки берут специальные бумажки для записи всего, что относится к их персонажу, и приступают к их заполнению. Кроме базовых характеристик, существует большое количество вторичных, вычисляемых из базовых, левела и класса. Поскольку получение левела — событие довольно редкое, то все вторичные характеристики, являющиеся производными от базовых, тоже записываются. Их довольно много — сюда входит и Thac0, и AC, и количество атак. Кроме этого, из полагающегося им по классу и левелу запаса денег персонажи покупают себе стартовое оборудование, в которое входит как оружие и броня, так и предметы, полезные в путешествиях, — еда, веревки, мешки, лошадь и так далее. Все это тоже записывается на бумажку персонажа. Хорошие игроки не ленятся взять с собой кучу полезной дешевой мелочи, чтобы потом при словах DM'ма о том, что для открытия данного замка абсолютно необходима крестообразная отвертка или ключ 6х8, за которыми, естественно, надо идти в логово тролля, можно было смело ткнуть его носом в список припасенного оборудования и показать искомое.

В дополнение ко всему вышеперечисленному персонажи выбирают себе боевые и небоевые умения. Например, воин уже на первом левеле получает четыре боевых умения. Он может посвятить три из них, чтобы профессионально, без отрицательных модификаторов пользоваться длинными мечами, топорами и луками, а еще один употребить для специализации в длинных мечах, заработав таким образом дополнительные бонусы к использованию этого вида оружия. Визарды получают на первом уровне значительно меньшее количество боевых умений, а именно одно, что позволяет выбрать им какой-нибудь вид оружия, которым они будут пользоваться без минусов, например палку или кинжал. Из небоевых умений персонажи обычно выбирают те, которые могут пригодиться им в будущих приключениях или больше подходят к их стилю. Некоторые комбинации расы/класса/умения могут быть забракованы DM'ом, разумеется присутствующем при процессе генерации. Например, выбор плавания для dwarf является дурным тоном и не будет принят без толкового объяснения о том, как такой противник воды приобрел это умение.

Для всех, кроме кастеров, на этом труды по генерации заканчиваются. Кастеры же начинают выбирать себе спеллы. Клерики, как получающие спеллы от бога, благополучно берут их столько, сколько позволяет wisdom (они лишь выбирают, какие из них будут запомнены для употребления к началу компании). Визарды же, выбрав желаемые спеллы (кроме базовых, которые они должны были выучить еще в процессе обучения), на все остальные кидают INT check, чтобы проверить, что им удалось записать в свой спеллбук, а что нет. После чего их также ожидает



Кто есть кто?

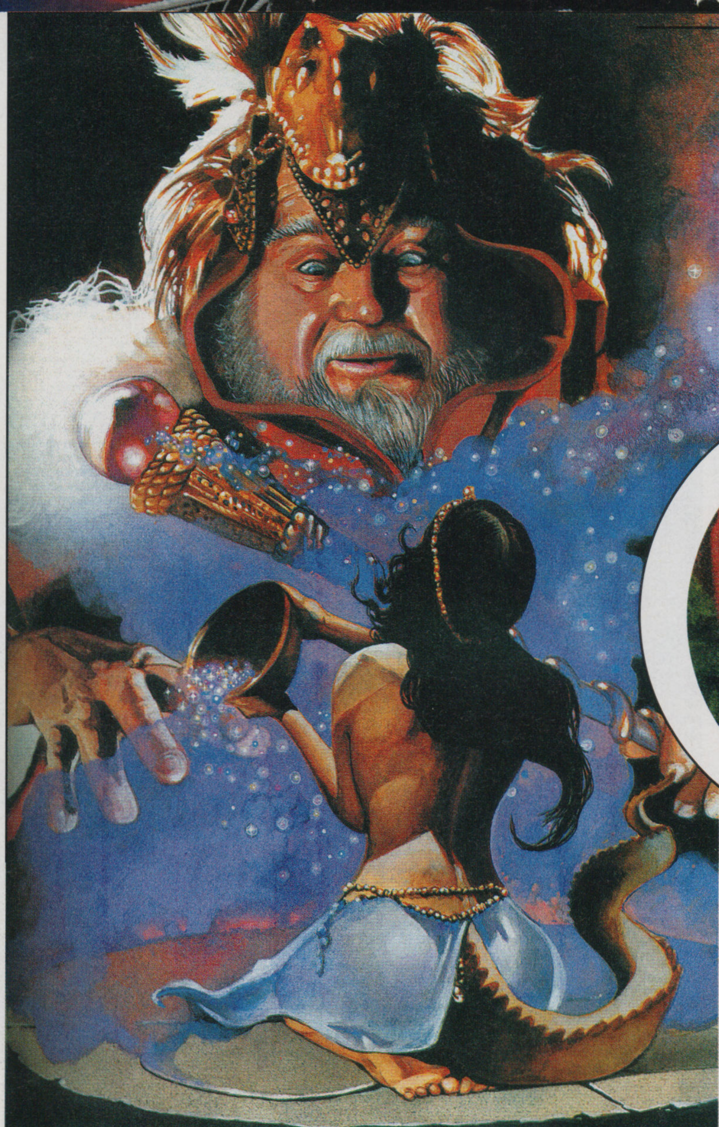
Dungeon Master, он же DM, — *человек, обычно лучше других знающий AD&D-правила и ведущий игру. Он рассказывает партии приключенцев все, что с ними происходит, выслушивает их план ответных действий, а также играет за сторону монстров. Кроме этого в его обязанности входит объяснять партии, почему то или иное действие сделать невозможно, подправлять сюжет компании, если партия придумывает неожиданный, не предусмотренный сценарием шаг, который тем не менее нельзя запретить.*

Партия, приключенцы, player'ы — *персонажи, отыгрываемые и управляемые участниками.*

NPC (non player character) — *персонажи в игре, подконтрольные DM'у и обычно не являющиеся врагами. Это продавцы в магазинах, путники, встречающиеся по дорогое, важные лица, дающие какие-либо квесты и задания.*

Монстры — *все враждебно настроенные люди, звери и прочая разнообразнейшая нечисть, встречающаяся в игре. Обычно различают монстров, попадающихся в случайных стычках (шла партия по лесу, DM кинул кубик; выпало, что на вас напали волки, а по-другому бы выпало — могли и не напасть), эти обычно послабее и сделаны для того, чтобы партия не расслаблялась и не разделялась. Регулярные — эти монстры сидят в заранее отведенных им по сценарию местах или патрулируют, и встречаются они там всегда. Если вы идете в орковую крепость, то ее всегда охраняют орки, и их там не мало. Третьи, наиболее интересные, — ключевые монстры, которые обычно наиболее круты и представляют для партии серьезную угрозу. Встречаются как в одиночку, так и в сопровождении подчиненных им более слабых.*

обычно не признаются. «Что сделано, то сделано. Ваш вор упал замертво. Теперь ищите деньги на его оживление в городском храме».



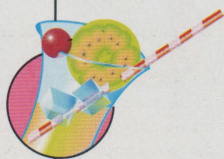
несколько начальных квестов.

После чего приключенцы оказываются в игровом мире, как правило начиная свой путь из таверны или с городской площади.

Конечно, все эти варианты не строго обязательны, на то это и игра с помощью лишь книжек и DM'а, чтобы можно было разнообразить все остальное.



Дальнейшая судьба персонажей во многом определяется разумностью их поведения, поскольку в игре Save/Load даже в неявной форме отсутствует и возможны лишь подсказки, с точки зрения DM'а, о разумности тех или иных действий. Сюжет настольной игры обычно носит больше логический, чем боевой характер; и многие из врагов, с которыми партии приходится встретиться по ходу игры, значительно превосходят ее по силе, требуя обходных путей решения. За счет этого любые действия, которые партия предпринимает, считаются уже совершенными, и заявления в стиле «а давайте посчитаем, что он не пил из этой бутылки» DM'ом



процесс запоминания заклинаний. И наконец, все готовы.

Начало пути

Когда все персонажи сгенерены и все содержимое сумок, рюкзаков и спеллбуков одобрено GM'ом, начинается, собственного говоря, приключение.

Тут обычно следует достаточно длинное повествование от лица GM'а о том, кто где и когда из партии встретил друг друга, или объяснение, каким образом судьба свела их всех вместе, в какой местности и при каких условиях. Обычно прилагается также рассказ о происходящих вокруг событиях, который в достаточно явной форме предлагает один или



Модули и компании

Отдельное приключение, которое можно пройти за пару или несколько игровых сессий, вместе с генерацией персонажей под него называется модулем. Существуют и более длительные приключения — компании. Отнюдь не обязательно отдельно заново создавать персонажей для каждого модуля или даже компании. Однажды создав персонажей себе, можно просить DM'а подбирать приключения, подходящие к текущему уровню партии. Таким образом, ваша команда будет продвигаться от модуля к модулю, со временем крутея и обзаводясь более приличным багажом. Разумеется, некоторые чрезмерно крутые вещи могут быть не допущены DM'ом в следующее приключение.

О дальнейших приключениях в AD&D-мире и расширениях правил читайте в одном из следующих выпусков.

Как они играют?

DM — Dungeon Master
П — партия

Предыстория. Все утро партия шла на восток через поля, удирая из владений какого-то местного начальника, сильно разъярившегося на них за проделки вора в таверне.

DM: Вы стоите на дороге посреди поля, идущей с севера на юг. На севере невдалеке виднеется лес, на востоке в отдалении видны горы. Вам известно, что на юге находится деревня или маленький городишко примерно в дне пути.

П: Сколько времени?



DM: Сейчас день, судя по положению солнца чуть раньше полудня.

Вор: А точнее?

DM: У вас нет часов, так как вы их не успели украсть или найти.

Клерик: А я вроде записывал себе их в начальное оборудование, дайте-ка я поищу.

DM: Часы стоят больше, чем общее максимальное количество денег, которое могло быть у вас при генерации. Так что оставим ненужные споры. Часов и партии нет.

DM: Ваши действия?

Паладин: раз дорога ведет с севера на юг, следовательно, надо идти по ней на юг.

Файтер: Ну давайте пойдем на юг.

П: Да ты чего, с таким же успехом можно по ней идти и на север.

Вор: Деревня на юге достаточно далеко от того городишки, где нас так напрасно невзлюбили негостеприимные хозяева; можно пойти туда, там наверняка найдется где поесть да в картишки перекинуться.

Визард: Мы вообще-то должны были, следуя указаниям, данным нам настоятелем монастыря, идти из города, который мы так спешно покинули, по дороге от ратуши направо. Но поскольку нам пришлось бежать столь поспешно, получилось, что мы так и не увидели, куда ведет та дорога. DM, а говорил ли настоятель что-нибудь еще, что нам сейчас может помочь?

DM: Кинь INT -2 check.

В ряде ситуаций существует дополнительная информация, которая выдается при правильно заданном вопросе и успешной проверке какой-нибудь способности. Если вспомнить — INT, заметить — DEX, и так далее. Check с минусом означает большую сложность, с плюсом — меньшую. Для успешной проверки персонаж должен выкатить на кубике d20 число, меньшее или равное проверяемой базовой характеристике.

Визард: Roll d20 = 15.

Визард: Ну с моим-то 18-м интеллектом это не проблема.

DM: Вам приходит в голову, что настоятель упоминал о том, что, идя по дороге от ратуши, в лесу следует смотреть по сторонам.

Визард: О! Тогда есть предположение, что лес на севере — тот самый, поскольку других мы не видели.

Файтер: Ну давайте пойдем на север

П: Похоже, виззи опять прав, идем на север.

DM: Пройдя примерно час по дороге, вы основательно углубились в лес. Выйдя на очередную полянку, вы обнаруживаете на ней трех орков, стоящих вокруг свежевырытой точно посредине дороги ямы в земле. Чуть в стороне от дороги на земле валяется труп человека, одетого, как мог бы быть одет путешественник или разбойник. Орки вас заметили.

Паладин: Орки?! Ура! В атаку!

Файтер: Ну и я тогда тоже.

Визард: Блин, куда?! Назад! Сейчас я на них скастую что-нибудь ареаэффектное, а уж потом мы их замочим.

DM: Все, поздно, файтер и паладин достаточно однозначно анонсировали свои действия — они побежали вперед драться.

Вор: Я тогда боком постараюсь пробраться к трупу, чтобы зайти к оркам в тыл.

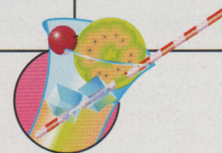
Combat

Началась драка между монстрами и партией, так что теперь события будут происходить по раундам. Раунд — короткий промежуток времени, за который можно совершить какое-либо действие: пробежать несколько метров, ударить монстра оружием или скастовать заклинание. Перед началом каждого раунда все играющие говорят, что собираются делать их персонажи. Потом в очередности, определяемой правилами и бросками кубиков, происходят заявленные действия, и изменить в это время уже ничего нельзя. Например, двое заявили, что они будут атаковать одного и того же монстра. Первый убил монстра одним ударом. Второй уже не может изменить цель и ударить соседнего — его удар придется по уже умершему монстру. Если партия слишком долго думает и совещается, то DM может ввести ограничение по времени на размышления, чтобы драка шла более динамично и напряженно.

DM: Начался первый раунд. Паладин и файтер бегут к оркам, вор пытается прокрасться по краю







Кубики

Поскольку игра настольная, то для получения случайных чисел используются специальные кубики — d3, d4, d6, d8, d10, d12, d20. Число после d обозначает количество граней и сколько можно на таком кубике выкинуть. Грани пронумерованы начиная с 1. Таким образом, на d8 можно выкинуть от одного до восьми очков. Если необходимо кинуть один кубик несколько раз и результаты сложить, используется следующая запись — 3d4 (это значит, что кубик d4 надо бросить три раза и сложить все выкинутые очки).

Hit Dice монстров

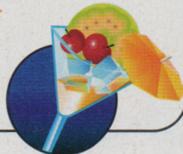
Для упрощения классификации монстров используется число Hit Dice, обозначающее не только количество хитов монстра, но и его примерную крутость. В общем случае монстр третьего Hit Dice будет иметь 3d8 хитов. С некоторыми допущениями можно полагать, что HD монстра равен его левелу.

Critical Hit & Critical Miss

Это два дополнительных правила, не входящих в базовый набор AD&D, но довольно часто применяемых. Когда кидается кубик d20 на toHit (успешность атаки), то получившееся число 20 означает автоматическое попадание, даже если защитные способности атакуемого значительно превышают возможности нападающего и в некоторых случаях еще и увеличение нанесенного вреда. Выпадение же 1 означает critical miss, то есть основательный промах, при котором легко уронить оружие или же поранить себя или соседа. На то, что конкретно случилось при данном critical, тоже существуют таблички.

Memorizing

В отличие от наиболее общепринятой в компьютерных играх маны и возможности кастования заклинаний за нее, в AD&D заклинания запоминаются для использования. Например, волшебник пятого уровня, не специализирующийся ни на какой из школ, может одновременно держать в памяти одно заклинание третьего уровня, два второго и четыре первого. С возрастанием уровня количество одновременно доступных заклинаний увеличивается. Процесс запоминания заклинаний весьма длителен и обычно требует не менее четырех-восьми часов свободного внутриигрового времени.



поляны, остальные стоят.

П: Согласны.

DM: Орки собрались на переднем краю ямы и ждут. Еще один орк вылезает из ямы.

П: Поняли.

DM: Конец первого раунда. Положение партии: файтер и паладин стоят перед тремя орками, вор — на краю поляны справа, визард и клерик — на тропинке на краю поляны. Положение орков: четверо — напротив ваших воинов.

DM: Ваши действия на следующий раунд?

Паладин: Рубить орка передо мной.

Файтер: Атакую соседнего орка (не того, что паладин).

Вор: Продолжаю двигаться по краю поляны и захожу к оркам сбоку.

Клерик: Кастую Hold Person ...

Визард: Подожди, это, наверное, не получится. DM, работает ли Hold Person на орков?

DM: Орк — монстр. Hold Person работает только на людей и humanoid'ов. Так что нет.

Клерик: Я подумаю пока.

Визард: Кастую Magic Missile в только что вылезшего орка.

DM: Принято, клерик имеет 10 секунд на размышление.

Клерик: Я бегу эээ...

DM: Куда?

Клерик: Нет, я не бегу, я кастую что-нибудь полезное на...

DM: Что и на кого? Думайте быстрее!

Клерик: Ну это... тоже Magic Missile.

DM: Боги не даровали вам такого заклинания. Время прошло. Значит, клерик тормозит и ничего не делает. Кидайте инициативу.

Так как игра у нас явно не компьютерная и не Real Time в области драки, то свои действия стороны совершают по очереди. В начале каждого раунда, чтобы определить, кто будет действовать первым, кидается инициатива. d10 — кто выкинет меньше, тот первый. В некоторых случаях инициативу можно кидать не для всей группы целиком, а для каждого персонажа по отдельности, но в данном случае это ненужное усложнение.

П: Roll d10 = 5.

DM за монстров: Roll d10 = 8.

Теперь совершаются заявленные партией действия. В простейшем случае — все. В более сложном — с учетом скоростей заклинаний и оружия. Рассмотрим второй вариант. В этом случае очередность действий определяется индивидуальными временными задержками оружия, учитывая, что в этом раунде орки начинают на разницу в бросках инициативы 8 — 5 = 3 позже.

В первую очередь вылетает Magic Missile, имеющий speed factor 1.

Во вторую очередь бьет файтер, держащий в руках два short sword (speed 3).

Следующими бьют все орки, держащие в руках club (speed 4) и spiked club (speed 5).

Последним бъет паладин с двуручником (speed 10).

Каждый персонаж и монстр в игре имеет: здоровье — хиты (hit points), armor class (AC) — характеристика защищенности, зависящая от брони ловкости (DEX), и параметр, определяющий, насколько он хорошо попадает по врагам при атаке — THAC0, меняющийся от уровня, класса и ряда других факторов. AC в AD&D улучшается с уменьшением. Самым плохим считается 10, такой AC у человека без брони и бонусов. Хорошая дорогая броня — Full plate armor обеспечивает AC 0. Это не предел, бывают и минусовые числа при использовании магических доспехов.

Мы не будет разбирать всю драку: это слишком долго. Рассмотрим лишь файтера, бьющего по орку.

Файтер level 3 (данные берутся из описания персонажа, составленного в процессе генерации).

Хитов 25. AC 4 (неплохая броня). Thac0 18 (зависит от уровня).

В руках — два коротких меча (short sword 1d6, speed factor 3), первым бьет сразу, вторым — в конце раунда. Обычно персонажи могут ударить один раз в раунд, с возрастанием уровней и получением дополнительных специализаций у файтеров и лучников — чаще.



Орк, монстр первого HitDice (данные берутся из справочника по монстрам DM'ом и зависят от разновидности орков).

Хитов d8 = 8 (кидается DM'ом на каждого перед началом драки), AC 8, Thac0 17.

Так как это разумный монстр, то он тоже дерется оружием. Сейчас он держит в руках дубину (spiked club 1d6, speed factor 5).

Первым бьет файтер. Кидает d20, чтобы определить, насколько хорошо он замахнулся в этот раз и попал ли.

Roll toHit d20 = 16. Для определения, по какому AC попал, это число вычитается из его Thac0. 17 — 16 = 1. Файтер попал по AC 1. Так как у орка AC больше, то есть хуже, то попал. Дальше кидается повреждение. Орка ударили коротким мечом 1d6 без дополнительных бонусов.

Roll 1d6 = 5.

У орка изначально было 8 хитов. После удара осталось 8 — 5 = 3. Он еще жив. Для упрощения расчетов в AD&D влияние повреждений не учитывается, так что любой боец одинаково хорошо дерется в полном здоровье и лишь с одним оставшимся хитом.

Теперь бьет орк.

Roll toHit d20 = 13. Thac0 17 — 13 = 4. Как раз попал по четвертому AC.

Roll damage 1d6 = 3. У файтера осталось 25 — 3 = 22 хита.

В конце раунда файтер бьет вторым коротким мечом.

Roll d20 = 5. Thac0 18 — 5 = 13. Это явно больше, чем AC даже голого человека, так что он промахнулся, и орк остался жив в трех хитах. В следующем раунде его, вероятно, добьет тот же файтер.

У партии, только что начавшей играть в AD&D, одна разборка с монстрами обычно отнимает довольно много времени, потому что они еще не знают многих правил и не помнят никакие (даже наиболее общеизвестные для AD&D'шников) статистики оружия, заклинания и тому подобное. С опытом только что описанная нами драка партии третьего уровня с небольшой группой орков занимает очень немного времени, поскольку игроки заранее все знают и представляют себе, что они встретили весьма хилых монстров, которых можно быстренько порубить в капусту. MG



Страшна и могуча рубрика «МегаХит». По статистике, выведенной нашими специалистами, она стоит на первом месте по могучести и на третьем по страшности. Именно поэтому сюда попадают только самые могучие и страшные игры. Так уж случилось, что в этом номере почти все они созданы не просто так, а по мотивам каких-либо художественных произведений. В основе сюжета Mech Warrior лежит серия книг BattleTech, рассказывающая о войнах гигантских роботов; господина МакГи на создание игрушки American McGee's Alice вдохновило бессмертное произведение Льюиса Керролла; а разработчики игры «Корсары. Проклятье дальних морей» пользовались книгой «Сценарий к игре Корсары. Проклятье дальних морей», написанной авторами сценария игры «Корсары. Проклятье дальних морей». Создатели игры No One Lives Forever тоже, наверное, чем-то пользовались, но они далеко, так что это уже их проблемы. Такие вот, не с бухты-барахты сочиненные игры, решили мы вам представить в рубрике «МегаХит», что обретается во втором номере журнала нашего.



Сестра Джеймса Бонда

No One Lives Forever

Рождественский дух прошлого

Довольно часто бывает так, что появляется игра, про которую в процессе ее создания хорошо говорят только разработчики, а игровая общественность пребывает в полной уверенности, что игра эта плохая, что ожидать ее смысла нет вообще, и что лучше сесть и поиграть еще разок... ну, допустим, в «Вангеров». Такое бывает. Но иногда после выхода игры все идет не так, как эта самая общественность планирует: выходит продукт, его все смотрят, и начинают тихо обалдевать, так как разработчикам совершенно неожиданно даже для них самих удается не просто попасть в точку, но сделать нечто такое, что по праву занимает самые верхние строчки во всех рейтингах и остается там надолго.

Паспорт

No One Lives Forever

Жанр:	FPS
Разработчик:	Motolith
Издатель:	Fox Interactive

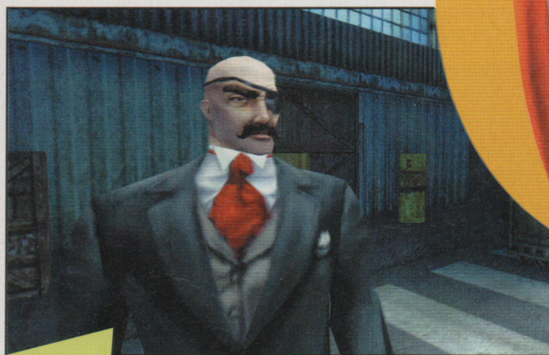
URL http://www.foxinteractive.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	PentiumII – 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
Video:	4 Мбайт
	3D-акселератор









Именно такая ситуация сложилась с игрой No One Lives Forever производства компании Monolith. Ну что такого модного можно было ожидать от этой конторы? Да ничего. И вот ведь напряглись господа девелоперы и сделали такую игру, которая не просто автоматически попала в ранг мегахитов, она еще там и останется фиг знает на сколько времени. Игра, в которой в принципе нет ничего нового, просто все старое аккуратно собрано в одну кучу нужной высоты и диаметра. Игра, в которой все в меру, все фичи, которые в ней реализованы, оказались к месту, а все то, чего в ней нет, для игрового процесса, мягко говоря, не потребно. No One



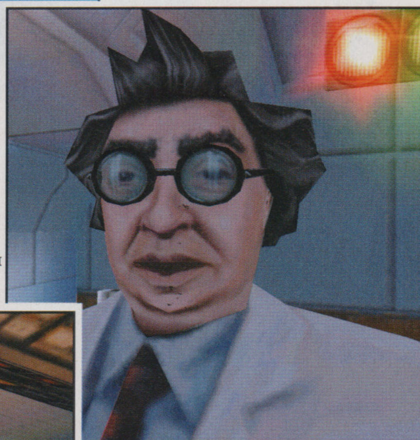
Вот в таких тонах вся игра и выдержана. Прикольная, красивая, почти детская. Но насчет детскости — это крайне обманчивое впечатление. Не попадайтесь на эту удочку! Откусят что-нибудь ценное. Ухо!

Lives Forever... Самый настоящий боевик.

История, которую нам рассказали

На дворе — XX век. Террористы, маньяки, насильники и убийцы расплодились в немереных количествах, в таких, что местами самые умные из них начинают объединяться в специальные организации, которые занимаются отнюдь не созданием приютов для бездомных тушканчиков. Одна из этих организаций, самая мощная и хорошо организованная благодаря тому, что ее возглавляют суперманьяки, поставила перед собой благородную цель — захватить мир. Ну вот просто так встали они с утра и подумали: а почему бы, собственно, нет? После чего немедленно начали претворять свой план в жизнь.

Однако мир не без добрых людей. Добрые люди, как правило, не особенно любят маньяков, насильников и террористов, и наиболее активные из них даже предпринимают некие меры, призванные сократить количество нездорового элемента.



Существует специальная организация добрых людей под названием UNITY. Она построена по принципу всех «Сикрет Сервис» мира, вобрала в себя все лучшие наработки спецслужб разных стран и бдительно следит за покоем, невзирая на то, к какой стране принадлежит территория, где намечается некое беспокойство. В общем ребята благородные, но довольно нервные. В этой организации благополучно функционируют: исследовательское подразделение, которое постоянно изобретает различные хитроумные девайсы (в качестве консультанта у них, судя по всему, работает Джеймс Бонд), тренировочное подразделение, в котором те из добрых людей, которые выходят на задание, получают навыки обращения с этими предметами и, наконец, аналитический отдел, где сидят седовласые мудрые чуваки, которые в ответ на сообщение, что «погибли очередные пятнадцать агентов», начинают глубокомысленно чесать репы и выдавать что-то вроде: «Ой, они, наверное, умерли!».

Естественно, вам в этой дружной компании уготовано место агента, причем не просто агента, а одного из лучших в подразделении, агента, который не боится даже спорить с начальством и заходить в лифт с незнакомыми мужчинами. Именно этому человеку уготована роль спасителя мира от террористов, маньяков и прочих нездоровых элементов.

Обвинения отклоняются

Вообще говоря, No One Lives Forever — это классический шпионский боевик со всеми приличеству-

Оружие

Вот с чем в игре хорошо (хотя, с чем в ней плохо?) — так это с оружием. Его сам я не считал, но разработчики говорят, что много разновидностей и лично я им верю, так как после прохождения игры я уже начал забывать, какое там было первым. Гранаты, гранатометы, автоматы всех возможных модификаций, пистолеты-пулеметы и простые револьверы, винчестеры, гарпунные ружья и арбалеты. В оружии недостатка нет, поверьте мне, оно классное и разнообразное, что, однако, совершенно не отменяет его ограниченной реалистичности. Почему ограниченной? Да потому, что No One Lives Forever, — это не один из столь популярных в последнее время симуляторов спецназа, это нормальная игра, в которой есть нужная доля НЕреалистичности, что так немодно в последнее время... Но ствол автомата после длинной очереди уходит вверх, а брошенная вами граната легко может отправить один из осколков по адресу хозяйки, если та не догадалась отбежать на необходимое расстояние. Так что расслабиться не получится.





Ночь, улица, фонарь, аптека... Щас из-за двери выйдет злобный парень, и я его неслышно грохну. А потом еще парень и еще... Нет, надо было с автомата начинать: тишина тишиной, а дело делом.

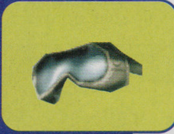
Шпионские штучки

А вот со всевозможными шпионскими штучками сложнее.

● **Губная помада-граната** — это настолько естественная банальность, что я про это умолчу.



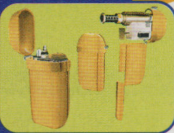
● **Очки с прибором ночного видения и фотоаппаратом** — уже лучше, но тоже не фонтан.



● **Собачка-робот**, которая завлекательно пахнет для других собачек и уводит их, дабы те шума не подняли — вот это вещь.



● **Зажигалка-автоген** для взламывания дверей очень приглянулась, честное слово.



Конечно, она красива. Красива настолько, что всем попсовым кумиршам недозрелой молодежи вроде кузнечикоподобной Лары Крофт и прочим Драконьим Всадницам остается только бессильно кусать ногти до локтей. Я уж не знаю: может быть, разработчики придумали какой-то новый способ motion capture, или актриса попалась бесподобная, но, в общем эффект получился изумительный. За одну походку милой девушки Кейт, разработчикам нужно смело давать золотую медаль и целовать в щечку.

И это несмотря на то, что мисс Арчер уже не очень-то и молода. Судя по всему, ей либо уже стукнул, либо вот-вот исполнится тридцатник. Это становится понятно не по ее фигуре (грация у нее строго юношеская), но по подходу к жизни, который проявляется в видеороликах.

В общем главная героиня и инкарнация игрока в виртуальный мир вписывается блестяще, что является одним из залогов успеха игры.

А в чем, собственно, дело?

No One Lives Forever — это более или менее классический шутер от первого лица. Более или менее классический по отношению к тому классу шутеров, который сформировался за последние пару лет: то есть это не просто тупая беготня по коридорам (только не подумайте, что я такие игры не люблю — просто это другой поджанр, где тупость происходящего является обязательным элементом и компенсируется активностью этого самого происходящего), а беготня, которой игра постоянно пытается придать смысл с помощью динамически развивающегося сюжета и массы различных фенечек и примочек, доступных к употреблению в процессе действия.



Вот, с автоматом-то оно сподручнее будет. Они все на шум сбегутся, и тут-то я их и прихлобучу... Всех разом. А то уже оборзели окончательно. Бараны! Нет, борзые!

Сюжет игры, как уже говорилось выше, развивается с помощью видеовставок на движке игры. Подобные скриптовые ролики — вещь очень тонкая: они с одинаковым успехом могут стать как и двигателем интересности продукта, так и зарубить его судьбу на корню, ибо скриптовый ролик сделать интересным на порядок сложнее, чем обычный видеоряд.

В No One Lives Forever ролики именно такие, какие они должны быть в идеале: в меру продолжительные, в меру динамичные и крайне интересные и саркастичные (последнюю характеристику предлагаю отметить особо). Они настолько ненавязчиво вписываются в общую канву игры, что временами кажется, будто просто смотришь шпионский боевик в каком-то интерактивном кинотеатре будущего.



Парню, видите ли, теперь уже страшно! А он думает, мне что, не страшно было, когда он на меня из-за угла кинулся? Ан нет, теперь берем гранату, выдергиваем чеку — и держим, держим ее до тех пор, пока ситуация кардинально не изменится.



...ющими ему атрибутами, которые не меняются со времен появления на свет героя Яна Флеминга, того, который «Бонд. Джеймс Бонд». Отчетливо осознавая, что если быстро не предпринять что-либо кардинальное, то на них посыпятся обвинения в плагиате, разработчики сделали очень хитрый и в то же время элегантный ход: в качестве инкарнации игрока-агента была выбрана женщина. И не простая, а женщина с большой буквы!

Зовут ее непритязательно — Кейт Арчер. Мисс, естественно — мужей у девушек с подобным родом занятий обычно не бывает.



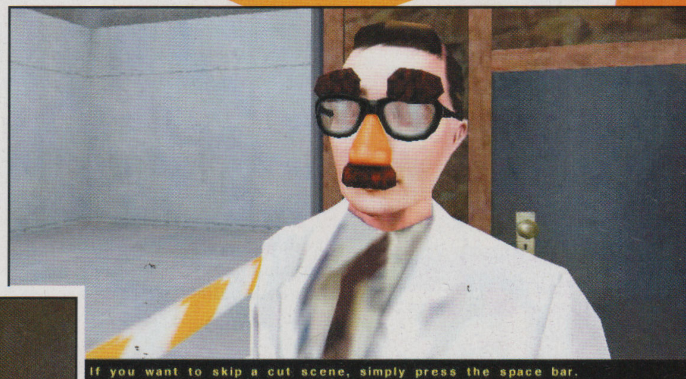
Сама по себе игра делится на миссии, которые в свою очередь подразделяются на задания. В каждой миссии может быть от двух до шести заданий, причем в процессе ее прохождения их количество изменяется в силу естественных причин (ну, допустим, надо было что-нибудь этакое взорвать, а там уже без вашей помощи управились). Само собой, задания являются частью сюжетной линии и т. д. и т. п.



Действие игры разворачивается по всему земному шару — от России до каких-то мутных стран победившего исламизма, от самолетов высоко в воздухе до затонувших кораблей глубоко под водой. Для каждой местности тщательно продуманы и отрисованы враги и местное население. Как правило, выдается либо новое оружие, удобное именно на этом задании или какой-нибудь невиданный доселе прибамбас. Средняя миссия проходится приблизительно за час, если строить из себя партизана (о чем ниже), до 25 минут (если оного из себя не строить, о чем тоже ниже).

Архитектура и дизайн уровней в целом — выше всяких похвал. Вот тут некоторые несознательные товарищи пытаются мне через плечо подсказать, что в HF этот аспект был проработан лучше, но грязные домыслы мы с негодованием отвергнем. Ничего подобного, граждане, даже в нежно любимом мною Unreal уровни хоть и были хороши, но по законченности и логичности им до No One Lives Forever, как до небес.

Если у вас нет топографического дебилизма (хотя, впрочем, даже если он и есть), больше трех минут на одном месте в игре вы не простоите. Как удалось добиться такого эффекта создателям, не превращая игровой в мир в собрание коридоров, пересекающихся под прямым углом, — для меня загадка. Уровни с виду очень сложны: дворы, переходы, лестницы, окна, чертте что, а вот заблудиться не получается.

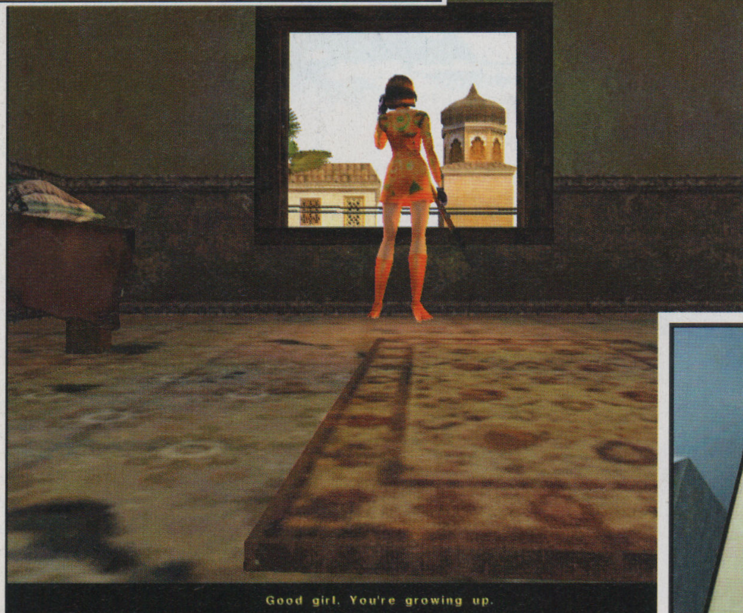


If you want to skip a cut scene, simply press the space bar.

Пробегая в пятый раз через один дворик, но каждый раз с новой стороны, уже начинаешь привыкать к нему, как к родному, и к концу уровня знаешь его не хуже, чем район Москвы, где прожил с 4 лет. Виват, господа дизайнеры!

Причем просто сделать такие уровни по сравнению с тем, какого эффекта надо было добиться разработчикам — это еще фигня. Им пришлось еще уровни дорабатывать таким образом, чтобы на любом из них игрок мог реализовать, причем в произвольной степени смешанности либо тактику «партизан», либо тактику «Рэмбо».

Объясняю популярно. Дело в том, что любая (ну, почти любая — конечно, есть пара исключений) миссия в игре может быть пройдена двумя способами. Во-первых, следует вспомнить навыки, полученные



Good girl. You're growing up.





Sergeant Magnus Armstrong. Born in Glasgow, Scotland, 1925. Frequently in trouble as a lad due to a penchant for fighting. By all accounts, he was a good natured, likable young man -- never bullied anybody, only picked fights with boys that were game for a brawl. Got kicked out of several schools before his parents finally stuck him in a military academy.

во время игры в первого и второго Воров, то есть прятаться, резать всех ножиком из-за угла, шифроваться от камер и использовать бесшумные средства массового поражения вроде газов. У подобной тактики есть масса преимуществ (можно, например, играть ночью с включенными на полную мощность колонками и никого не беспокоить), но, на мой взгляд, подобное поведение — это профанация высоких принципов бондианы, которая всегда славилась своими шумными и задорными перестрелками.

Второй вариант поведения, как вы уже, наверно, догадались, мне намного более симпатичен. Вкратце его можно описать следующим образом: на кой должна расти трава



Из дополнительных средств передвижения в игре есть: **акваланг** для плавания, **парашют** для прыганья (его, кстати, надо будет отбирать у террориста уже в полете по направлению к земле. Не успеете — трындец), **снегоход** и **мотоцикл** для веселой и непринужденной езды на средние и дальние расстояния. Правда, выдают их не везде и не всегда, но все равно приятно.

там, где я уже прошел? Смысл ее очень прост: перед миссией затариваемся наиболее крупнокалиберными образцами оружия, которые нам готов предоставить оружейный отдел, после чего с гиканьем и подпрыгиванием врываемся во вражье гнездилище и там всех разносим на составные, сугубо анатомического характера, элементы. При необходимости эксперимент повторяем.

Эти две схемы не до конца работают лишь на тех уровнях, где тусуются вражеские боссы. Их надо убивать старым добрым способом — много раз, исполнив на уровне некую последовательность действий, например, в случае с Валькирией это будет многократное включение рубильника, который пускает через фрагмент пола ток, а по полу пробегает злая бабица, которой от этого становится не круто... Ну и так далее.

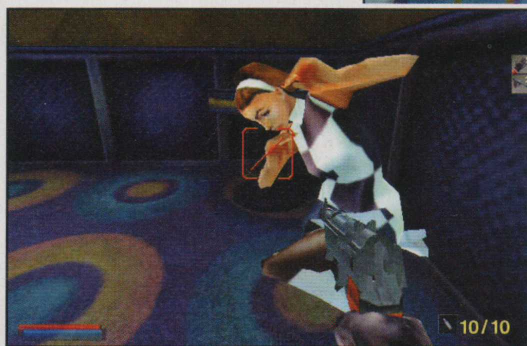
О гадах последних замолвите слово

Пакостников в игре хватает. Ограниченные жесткими рамками относительной реалистичности (то есть зеленых человечков в игре не предполагалось по определению) создатели были вынуждены разнообразить игровой мир с помощью таких подручных средств (кстати, как правило незаслуженно пренебрегаемых разработчиками), как поведение врагов и их внешний вид.

Ну допустим, внешний вид это понятно, хотя и здесь дизайнерам пришлось как следует постараться.



Даже арабы, которые напрыгивают на Кейт со всех сторон в некоторых миссиях, и те различаются выражением лица. Такого разнообразия скинов, одежды, образчиков военной формы и, наконец, физиономий я не видел давно и, надо полагать, еще долго не увижу. Среди солдат одной из той же роты попадаются товарищи, которые отличаются от всех остальных расстегнутой верхней пуго-



вицей на кителе. Кстати, я это заметил, когда прохаживался по коридору, по колено заваленному трупами моих бывших врагов.

Но одежда — это ерунда, это любой дурак так может. А вот поведение. По завершении игры у меня сложилось отчетливое впечатление, что арабские террористы наиболее трусливые среди всех остальных. В приблизительно одинаковых ситуациях, когда немецкоговорящие гады упорно отстреливались, что называется до последнего патрона, не желая и на локоть пропустить меня вглубь секретной базы, арабы уже позорно удирали. В их оправдание могу сказать, что драпали они не абы как, потеряв голову от страха, а со смыслом: опрокидывали за собой мебель, через которую действительно не очень просто перебираться, один парень даже забаррикадировал столом коридор, после чего начал, сидя за ним и будучи недосягаемым для моих пуль, забрасывать меня гранатами. Успешно, кстати. Вас все время будут пытаться обойти со спины или в крайнем случае занять такое положение, чтобы даже после трех очередей, снесших половину здоровья мисс Арчер, все еще было непонятно — а откуда, собственно, стреляли?

А вот если включить уровень сложности посерьезнее, то... Хотя нет. Это уже просто откровенная засада — чтобы было интересно, просто поиграйте в No One Lives Forever на самом высоком уровне сложности. Впечатлит по самые гланды, гарантирую.

Красота — это сила! Как и ньютоны

На первый взгляд движок Lithtech не впечатляет. Какой-то он... немодный. Но это только на первый взгляд: буквально спустя пять минут, начинаешь понимать, что именно он тут и нужен.

Системные требования — по нынешнем временам смешные. На Celeron'е 500 с 128 Мбайт RAM и второй Ривой игра просто носилась на 1024x768 при максимальной детализации и никак не могла остановиться. Ни глюков (вот только один раз видел я труп, нога которого уходила в стену), ни багов. Динамическое освещение, тени. Про движения героини я уже распинался выше — так вот учтите, все сказанное там имеет самое непосредственное отношение к остальным персонажам. Пусть бедрами они виляют не столь завлекательно, как она, но от них это и не требуется. Зато с лестниц скатываются правдоподобно и при попадании пули учитывают место, куда именно она попала, чтобы красиво и с достоинством отбросить грабли.

Графика — отлично. Пусть не суперпуперсовременная — но то, что надо. И не верьте тем, кто будет говорить иначе: они бедные, они просто не догнали...

Вместо традиционного подведения итогов я предлагаю вам сделать следующее. Берете словарь Даля, ищете в нем слова: классный, обалденный, замечательный, неповторимый, красивый, новаторский, адекватный, правильный, занятный, веселый, саркастичный, интересный, напряженный и увлекательный, смотрите к ним значения, после чего соотносите их с No One Lives Forever. Вот именно то, что у вас получится, и будет правдой об этой нетривиальной, не побоюсь этого слова (кстати, тоже в Дале посмотрите), восхитительной игре. MG

Немцы. Ах, немцы. Ну чего, спрашивается, вы ко мне бежали. Могли бы и постоять где-нибудь в углу тихонько, пока я не пройду по своим делам. Так нет — хотели, потому и огребли!



American McGee's Alice

Грибная лихорадка

Рэй Дэлгадо

Злой Клапан

Паспорт

American McGee's Alice

Жанр:	third person shooter
Разработчик:	Roque Studios
Издатель:	Electronic Arts
Системные требования:	
ОС:	Win 98
URL	www.ea.com
Процессор:	Pentium II 300 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8X
VIDEO:	8 Мбайт, 3D-ускоритель

Удивительные вещи иногда встречаются на широких просторах нашей Родины... Нет, не так.

Красота спасет мир, поэтому давайте срочно обратимся к косметологам, и они нам что-нибудь хорошее сделают... Тоже не так.

А, вот. Сообразил.

Иногда бывает так, что опасность заключается в самых, казалось бы, понятных и простых вещах. Приведу классический пример: играешь ты себе в игру — и вдруг понимаешь, что голова твоя накренилась под углом в 45 градусов и в нормальное состояние возвращаться категорически отказывается. При попытке отвернуться от монитора этот наклон отчетливо ощущается, хочется попить грибной настойки, посидеть в кресле посередине Пустоты или просто подергать улыбку кота за уши. Зато как включишь Первоисточник Зла — так сразу все и налаживается. А все потому, что весь мир объекта нашей сегодняшней дискуссии довольно заметно накренен набок, и единственный способ с ним освоиться — это наклонить голову под соответствующим игре углом.

American McGee's Alice — игра крайне нездоровая. По моему скромному мнению, ее надо вообще изъять из свободной продажи и выдавать только тем, кто принесет с собой справку о повышенной психической устойчивости. Разработчики постарались на славу: и книга-то, по которой сделана игра, не отличалась избытком душевного здоровья (что совершенно не умаляет ее достоинств), а уж результаты деятельности Rogue Studios просто не поддаются более или менее внятной психологической классификации. Бред души больной? Нет, ни в коем случае это не бред. Галлюцинация шизофреника? Ближе, но тоже не то. Это кислотный мир с кислотными персонажами (прошу учесть, что здесь нет необходимости ассоциировать термин «кислотный» с убогими руконогомахаными под мелодичную музыку класса «дынц-дынц-дынц»). Мир American McGee Alice яркий, как галлюцинация, красивый, как гравюра из старинной книги, и столь же нездоровый, как творение Кэрролла. Пытаться описать ощущения от него — бесполезно, это можно только увидеть.





Но вот попробовать рассказать о первопричинах ощущений — нужно. И именно этим мы сейчас и развлечемся.

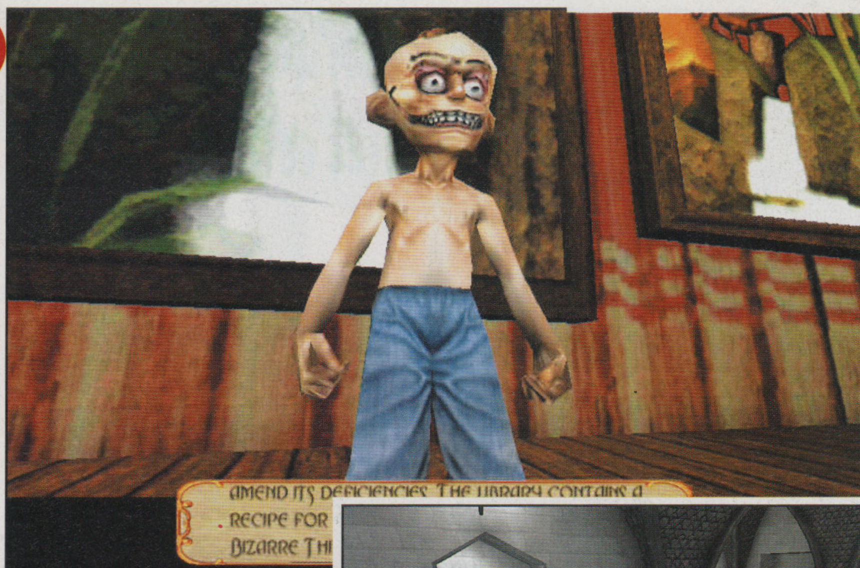
Все так невинно начиналось

А началось все с того, что некий дядька под псевдонимом Льюис Кэрролл написал пару книжек. «Алиса в Стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье». Книжки эти официально позиционировались как детские, хотя считать их простыми сказками для ребятишек может только очень недогадливый человек. Скорее, это путеводители по тем реальностям, которые так настойчиво отрицаются современной наукой — и вообще большинством взрослых дядей и тетей, которые забыли свое детство, забыли тот простой факт, что под каждой кроватью вполне может скрываться

Мэрилин Мэнсон игровой индустрии

American McGee, упомянутый в названии, — мужик, в свое время приложивший руку к созданию разных версий Quake, но не заработавший себе сим героическим трудом всемирной известности (в отличие от некоторых коллег). Однако «Американцу» МакГи страсть как хотелось популярности. В целях приобретения оной он даже зататуировал себе вусмерть торс, покрасил волосы, ногти, губы и прочие части тела в разные дикие цвета, проколол все, что прокалывалось, и все эти страсти-мордасти демонстрировал всем желающим. Однако, кроме репутации «того придурка» (that jerk), славы МакГи от этого не прибавилось.

К счастью для «Американца», в последнее время стало модно делать эдакие «дизайнерские» игры, и впереди всех, конечно, рвется Electronic Arts. Не за горами игрушка от культового ужасописателя Клива Баркера Undying, а на затравку нам предложено ознакомиться с творением МакГи. Ну мы и знакомимся, куда ж нам деваться. Хотя, справедливости ради, все-таки Алису Кэрролл придумал, а МакГи так, как всегда, примазывается к чужой славе.



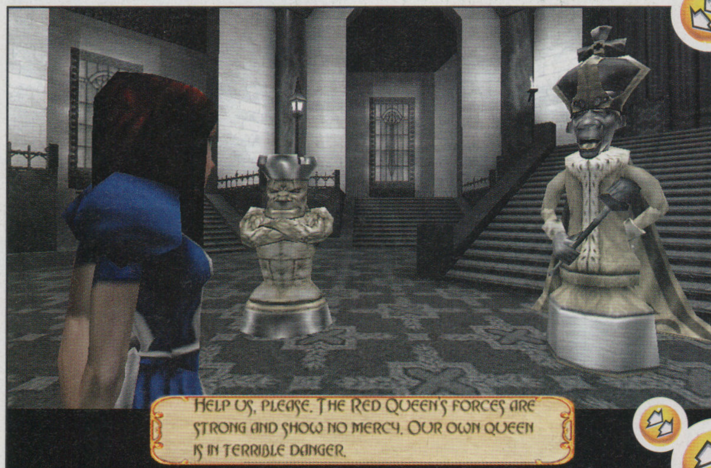
Что именно делает с детишками Болванщик, чтобы они становились такими, узнать нам так и не предстоит. Но потом из этих детишек делают плохих роботов, с которыми придется бороться. Так что Алиса еще и детоубийца.

самый настоящий Бармаглот. Кстати, только этой забывчивостью и объясняется тот факт, что в нашем пионерско-комсомольском прошлом нам разрешали почитать эти книги. Дяди просто не догнали — и огромное им за это спасибо.

Однако, как показала практика, есть люди, которые это более чем догоняют. Если бы они были, допустим, дворниками, то было бы не страшно, так нет — это оказались разработчики игр. Они посидели, почесали свои многомудрые головы (говорится без какой бы то ни было иронии) и решили: а почему бы нам не сделать игру? По, как говорится, мотивам?

И сделали. Все же, будучи людьми сообразительными и в некоторой степени неадекватными, они сделали не просто игру; они совместили мировоззрение Кэрролла со своим собственным опытом наблюдения галлюцинаций и кошмаров. На выходе получился такой гремучий коктейль, что впору его запрещать к продаже детям (по сравнению с American McGee's Alice всевозможные Quake III, которые так любят запрещать в Германии, — это просто детские игры в крысу).





Тем не менее пора возвращаться к нашим баранам, как любят говорить некоторые из здесь присутствующих. Кстати, вот мне напоминают, что из всех присутствующих так люблю говорить только я, но это не может быть правдой! Или может? Однако, как повлияло на меня общение с этой игрой...



Одно из самых красивых мест в Alice — шахматная страна, особенно ее «белая» часть. Но весьма неспокойное, ибо в данный момент оно подверглось нападению злых красных (вместо черных) врагов.



Злые красные (черные) фигуры отрубили Белой Королеве голову. Но это не страшно, потому что мы скоро придем сюда с белой пешкой, а она, как известно, может стать ферзем.





Игра нездорова до крайности... Или я это уже говорил? Говорил... Минутку, сбегаю на кухню за валерьянкой...

Начинается все с того, что Алиса после безобразий в собственном доме (пожары там всякие творятся и прочие стихийные бедствия) совершенно неожиданно для нее оказывается в месте, где законы нормального человеческого (а также игрового и психического) мира не то чтобы не действуют... Просто на них все наплевали с высокой колокольни, да так заплеванными и оставили. Вероятно, если внезапно очень конкретно рехнуться, оказываешься приблизительно в таком же месте, как и Алиса в начале игры.

Кстати о девочке. Ребенок это весьма непростой. Казалось бы просто девочка, в платьице и с темными волосами — ан нет. Посмотрите внимательно ей в глаза, когда ее везут на каком-то безумном (нездоровом) дирижабле из точки А в точку... нет, не Б, а, допустим, А-штрих. У нее глаза безумного монстра, существа, которое настолько неадекватно, что способно спокойно воспринимать тот беспредел, который творится вокруг него.

Однако это так, лирическое отступление. Старшие товарищи мне рассказывали, что, повествуя об игре, необходимо поведать жаждущим читателям о сюжете этой самой игры. Вообще говоря, так и есть, однако в случае с American McGee's Alice подобный поступок будет чистой воды преступлением. Рассказать сюжет — это значит лишить игру львиной доли привлекательности, ибо игрок продвинутый всегда отличался от игрока задвинутого двумя вещами: он любит сюжет выяснять самостоятельно... и никогда в течение этого процесса не пользуется читами. Потом, когда завязка и конфликт станут ясны, — за ради бога, но до этого момента — ни-ни!

А American McGee's Alice интересна тем, что сюжет там не до конца понятен до самого конца игры (простите за невольный каламбур). Он развивается, но делает это так же, как игра: то есть даже на следы логики я бы на вашем месте не рассчитывал. Его надо просто впитывать, прижимаясь лицом к монитору, — иначе прощай, башня, до свидания, голова. Вам это надо? Вот и я думаю, что нет. Поэтому касательно сюжета лишь скажу, что он есть, и его безумие достойного его великого вдохновителя английского происхождения. Пытаться его понять — можно, но бесполезно, по-настоящему можно его только ощутить. И это — первый шаг к состоянию оголтелого фанатизма по отношению к этой игре.

Шаг второй — сам процесс!

Процесс игры начинается очень быстро. Первые минут десять создается впечатление, что American McGee's Alice — банальный шутер от третьего лица в необычном антураже, однако, если поиграть одиннадцатую минуту, то ощущение это быстро проходит.

О бедном сюжете замолвите слово

У Алисы едет крыша. В буквальном смысле. Это, конечно, не удивительно — после ее-то приключений, описанных Кэрроллом. Но на сей раз добрые дяденьки и тетеньки упекли девочку в соответствующее лечебное учреждение. И, судя по выражению ее лица, правильно сделали. И только собралась было Алиса идти на поправку, как прижатый к груди плюшевый кролик внезапно заорал хриплым голосом: «Спасииии нааассс...»

Ясное дело, тут не до выписки вовсе, и дорога Алисе прямиком лежит в Страну Чудес. Страна Чудес со времени последнего посещения малость изменилась, причем далеко не в лучшую сторону. Червовая Дама учиняет злые расправы, Болванщик занялся прикладной психиатрией с маленькими детишками, улыбка Чеширского Кота стала весьма зловещей. Ужасть, да и только.

В связи с тем что нынешние похождения — плод бреда, вместо стандартного понятия «жизнь» в «Алисе» используется «вменяемость». Ударил злой враг по репе — вменяемости стало поменьше. Надавали враги основательно — все, конец: лежать Алисе в психушке всю оставшуюся жизнь. Походы по Стране чудес и Зазеркалью осуществляются с одной целью: победив плохую тетеньку Червовую Даму, вернуть себе разум на место и выписаться.

Формально все действительно так: вид на героиню от третьего лица, она использует различного рода оружие и power-up'ы, даже есть некий намек аркадности — заряды магии и здоровья, остающися на месте безвременной гибели различного рода врагов и оппонентов. Однако на деле все сложнее.



Недетская шутка

С точки зрения атмосферы и всяких разворачивающихся событий «Алиса» — игрушка совсем недетская. Белого Кролика раздавят ботинком, Чеширскому Коту крайне кроваво оторвут репу, детишкам будут вскрывать мозги и зачем-то рвать рты, да и сама Дама червей — личность, прибывшая к нам в гости прямиком из «Чужих», с множеством челюстей, странными отростками, пульсирующим кровавым остовом, уходящим вдаль. Мрак и жуть.

Однако с точки зрения игры, геймплея, «Алиса» — довольно примитивная детская аркадка. Не Tomb Raider, конечно, но все равно — постреляли, побегали и давай прыгать, прыгать. Серьезных задач на напряжение головного мозга в игре нет — все линейно до безобразия. И главное, прыгать, прыгать, еще раз прыгать… Ууу… No One Lives Forever и эта игрушка — просто небо и земля.

Однако благодаря атмосфере и общей красоте «Алисы» бросить ее просто не удается. Ну уж больно все красиво и разнообразно.

Во-первых, что нечасто встречается в играх, все действия Алисы подчинены логике игрового мира. То есть посредине игры вы не найдете банального шотгана, который немедленно все малину испортит. Но об этом позже.

Сначала скажем несколько слов о дизайне уровней, если, правда, ЭТО можно назвать дизайном, а ТО — уровнями. Если вы читали произведения господина Кэрролла, то, наверное, вас не очень удивят те вещи, в самых невообразимых сочетаниях встречающиеся в American McGee's Alice. Не очень. Однако то, как эти вещи приспособлены к миру, заслуживает самого пристального внимания.

Типичный уровень. Замок, вернее, стена замка. Из стены местами высовываются огромные красные языки, которые неторопливо шевелятся, свисая в пустоту. В центре квадрата из стен расположено здание, которое так же неторопливо покачивается из стороны в сторону и при этом, на первый взгляд, ни на что не опирается. Заходим внутрь. Оказывается, что это библиотека, в полу местами зияют дыры, через которые видны огромные стопки книг, начинающиеся из пустоты.

Сама библиотека выглядела бы довольно традиционно для такого заведения, если бы не население (о нем мы поговорим позже) и не поведение предметов в этой библиотеке. Например, напольные часы, стоящие в углу, показывают время, однако у них не маятник неторопливо раскачивается из стороны в сторону, а сами часы неторопливо раскачиваются из стороны в сторону. Впечатление с непривычки производит сокрушительное.

Или еще типичный пример. Вы выбегаете из комнаты, преодолеваете череду закрытых дверей, каждая из которых перекошена на свой лад, и внезапно оказываетесь на… куске пола, состоящего из плиток и нависающего над пустотой. Часть плиток постоянно перемещается с места на место, как в мозаике, и надо успеть перебраться через пустоту по этим динамическим плиткам. Острые ощущения добавляет также окружение (все пространство вокруг расцвечено безумными цветами, переливающимися и способными вызвать головокружение): летающая дверь, которая в процессе полета постоянно изменяет собственные масштабы и, периодически открываясь и закрываясь, пролетает вокруг того места, где вы стоите; летающая этажерка и прочие предметы домашнего обихода, с трудом поддающиеся идентификации, так как они постоянно искажаются. Комнаты с переворачивающимся полом, пространства, залитые зеленой жижей, в которой



Гусеница по-прежнему сидит на грибе, курит кальян и делает вид, что очень умна. По-прежнему твердой уверенности в глубине разума этого существа нет.







Улыбка Чеширского Кота стала еще привлекательнее. Сам Кот выступает эдаким добрым подсказчиком и советчиком. За что ему в конце концов чрезвычайно кроваво на полуслове оторвут голову.

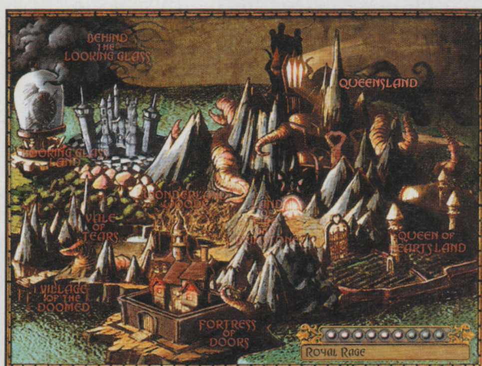


иногда встречаются дома, лежащие на боку. Окружение просто вопиюще неадекватно: еще немного — и его можно было бы считать относящимся к категории предметов, описание которых найдется разве что в учебнике по неевклидовой геометрии.

С окружением самым тесным образом связан и процесс игры. Алиса гибнет постоянно, гораздо чаще, чем того хотелось бы. Однако создатели игры и здесь проявили мудрость: если обычная «гейма» не дифференцирует случаи гибели, то есть ей все равно, от чего именно погиб персонаж, погиб — и ладно, будьте добры, перезагрузиться, то American McGee's Alice ведет себя необыкновенно корректно. Перезагрузка требуется только в том случае, если вас действительно убили (застрелили, запинали), а если гибель имела место быть по причине вашей неловкости (а таких моментов будет более чем много), то Алиса через секунду респаунится на пороге данной локации, и вы можете продолжать попытки дальше. Лучшей реализации гибелей в TPS я еще не встречал — куда там одиозной Лариске (фи!). Кстати, маленькая и очень милая подробность про опции загрузки и сохранения игры: кнопки Load, Save и Delete расположены таким образом, что первые буквы названий составляют очень милую надпись. Недвусмысленную такую LSD.

История, которую нам рассказали

Об оппонентах мира American McGee's Alice писать особенно тяжело по двум причинам: во-первых, они с трудом поддаются идентификации в силу своей нестандартной внешности, а во-вторых, черт его знает что надо писать про таких ребят. Возьмем, к примеру, самых банальных (насколько это слово в принципе к ним применимо) врагов — игральные карты, выполняющие в игре роль охранников. Они вооружены алебардами, которыми не только умеют пинаться, но еще и стреляют. Как правило, такая публика



издалека пытается Алису застрелить, а если к такому парню удается подобраться поближе, то он бросается врукопашную.

Перечитал предыдущий абзац и остался им недоволен. Формально все правильно, но как, простите, я должен описывать ту угрюмую решимость, которая сквозит в каждом движении карт? Как я должен описать их попытки — зачастую весьма успешные — подобраться поближе со спины и запинать, пока Алиса не сообразила? Нет, это бесполезно. Играйте — и да будут вам в противном случае все мои объяснения совершенно бесполезны.

Хотя нет, все же несколько слов о NPC сказать надо. Первый среди равных это, естественно, Чеширский Кот, который приобрел внешность интеллигентного рецидивиста с хорошей репутацией у соседей. Он периодически возникает в самых неожиданных местах, дает крайне запутывающие дело советы и столь же спокойно пропадает с глаз долой. Вот тут, кстати, наблюдается недоработка создателей игры (или это сделано специально?): у него последней исчезает не улыбка, а какой-то звериный оскал обожравшегося псилоцибина тигра. Но это так, к слову.

Атмосфера игры оказала крайне нездоровое влияние на персонажей, которые ее населяют. С полпинка можно встретить карлика, который стоит и размеренно долбит себя кулаком в нос. Периодически это занятие ему надоедает, после чего он начинает изображать из себя курицу: складывает руки за спиной, стоит и квохчет. Зрелище тягостное, как, видимо, и задумывалось.



Алиса тоже не лыком шита и вполне умеет иногда принимать весьма недобрые формы. Правда, ненадолго и, вообще говоря, кроме красивых эффектов, никакого смысла во всем этом нет.

Немного про банальные вопросы

Сейчас речь пойдет о графике. Для начала произнесу волшебное слово: движок Quake III. Не долго думая, разработчики лицензировали его у id Software, несколько переделали под свои нужды, и в результате получилось такое! Ни в сказке сказать, ни вслух произнести. Сказав, что доработанный вариант движка значительно милее и интереснее выглядит, чем оригинал, я нисколько не погрешу против истины. Динамическое освещение, всевозможные модные текстуры, безумные разрешения, тени — ну то есть вообще все эффекты, которые на данный момент бывают в трехмерных движках. Здорово ли это? Несомненно.

Особенно, если учесть довольно скромные системные требования, которые игра предъявляет к машине. На Celeron 500 с 128 мегабайтами оперативной памяти, второй Ривой и Ливом все работает с достойной подражания скоростью и качеством при разрешении 800x600. При выставленных на максимум настройках качества изображения и звука. И не верьте тем (есть такие), кто будет говорить, что игра на самом деле тормозит. Это не она тормозит, это они, видимо, тормозят. Если система нормально настроена, то играть все будет без вопросов.

А мультиплеера нет. И управление здоровское.

Итого-го-го-го!

Писать про American McGee's Alice мне было невероятно сложно. Эту игру бесполезно описывать, можно попробовать лишь передать свои ощущения от нее, что очень и очень сложно. Я надеюсь, что мне это удалось, но даже если нет, то просто поверьте старому, умудренному опытом игроку: American McGee's Alice надо купить. Это, как диагноз, это самая необычная и потому самая интересная игра прошлого года. Были игры динамичнее, были игры умнее; но игры, в которой бы так сочетались безумие и талант, красота и уравновешенность, геймплей и сюжет, не было очень давно.

Покупайте, а то не поиграете!

Безоговорочный, безусловный мегахит. MG

Быть капитаном



Корсары. Проклятье Дальних Морей

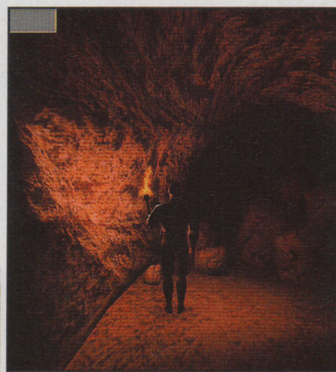
Рэй Делгадо

Для начала хотелось бы сказать небольшую речь. Дело в том, что есть некий символ в том, казалось бы, незамысловатом факте, что последняя игра, вышедшая в прошлом тысячелетии, про которую мне довелось писать такую ответственную вещь, как мегахит,— отечественного производства. Еще более символично то, что про нее был/будет написан самый натуральный, можно сказать, заслуженный мегахит, без всяких оговорок.

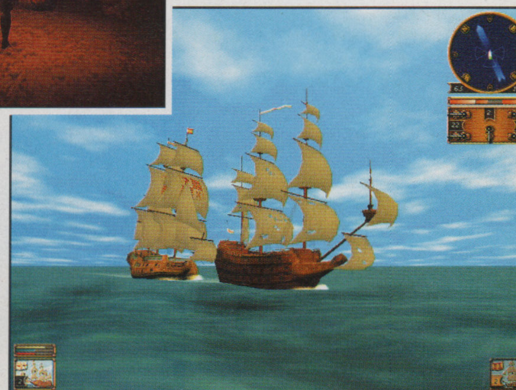
С теплым чувством в душе я сажусь перед кнопками (вернее, уже сижу) и приступаю к написанию мегахита по одной из самых ярких отечественных разработок прошлого тысячелетия – по игре «Корсары: Проклятье Дальних Морей».

Вообще говоря, есть один момент, за который можно упрекнуть создателей «Корсаров». Игра была в разработке очень долго, так долго, что, честно говоря, ждать немного надоело. Не будем показывать пальцами, но в мировой практике девелоперской индустрии есть определенное количество проектов, которые разрабатываются в течение нескольких лет, издатели хвастаются модными скриншотами и показывают наикрасивейшие технологические демки, собирают толпы у своих стендов на специализированных выставках, а потом — шлеп! Команда разработчиков распускается, проект отменяется, все могут подобрать то, что успели разбазарить за время ожидания, и выбрать себе очередную мечту в надежде на то, что хоть она осуществится. На данный момент проектов, которые стремительно приближаются к завершающей стадии «шлеп», несколько, и среди них… Нет, все-таки не будем показывать пальцами.

К счастью, «Корсары» появились на свет до того, как достигли вышеописанной стадии. И еще более приятно то, что, как выяснилось, игру публика ждала не зря. Компания «Акелла» поступила мудро, так как игр на приключенческо-морскую тематику сейчас не то чтобы мало, их просто нет! Да и не







Паспорт

Корсары: Проклятье Дальних Морей

Жанр: приключенческая RPG с морским уклоном

Издатель: «1С»

URL http://www.akella.ru/seadogs

Разработчик: «Акелла"

Системные требования:

Процессор: Pentium II 333

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-ускоритель



Вот этот самый след на поверхности моря, который остается за кораблем. Интересно, а в игре есть акулы?

Начало забега

Приятно, что в описываемой игре нет всего того, что стало непременным атрибутом всевозможных приключенческих игр, мрачных пейзажей, разрушенных зданий... фигни разной, которая на волне интереса к киберпанку и готическому фэнтези полюбилась разработчикам всего мира, а потом они к ней так привыкли, что без нее уже и игра за полноценный продукт не считается. Если вступительный ролик, то сразу какие-то мрачные перцы, мы все погибнем...

Не скажу, что «Корсары» — игра жизнеутверждающая, но, по крайней мере, она лишена той нарочитой мрачности, которая распространяется по проектам, как плесень. И это — хорошо.

Действие игры разворачивается на/вокруг архипелага, расположенного в центре Атлантического океана. Он состоит из приблизительно двух десятков островов, которые поделили между собой (понятное дело, не за рюмкой чаю) три колониальные державы — Испания, Англия и Франция. Эти страны не особенно доброжелательно настроены по отношению к конкурентам, поэтому постоянно



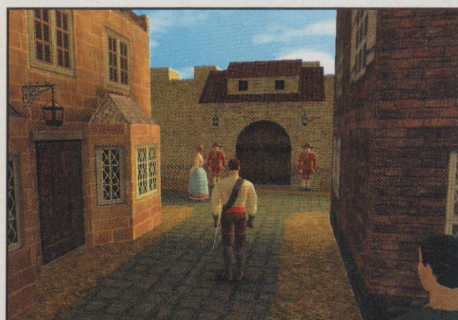
возникают различного рода трения, которые приходится улаживать с помощью старого русского метода «А ну-ка, парни, врежем!». В силу географических особенностей местности эти самые «врежем» происходят в основном на море (естественно, с помощью кораблей).

Всего бывает шесть разновидностей, доступных для найма членов экипажа: врач, старший помощник, канонир, казначей, плотник и боцман. Ваша неопытность при найме кого-либо компенсируется банально, но эффективно: параметры нанятого парня добавляются к тем жалким возможностям, которыми располагает ваш герой. Особенно тщательно советую подбирать старших помощников, ибо наличие на борту таких полезных товарищей — ваш единственный шанс захватить побежденный корабль, а не тупо пускать их на корм гуппи и прочим жителям большого аквариума под названием Атлантический океан.



предвидится. Все те, кому данная разновидность жанра не безразлична, просто запарились без объекта приложения своих душевных порывов, так что «Корсары» появились очень вовремя.

Хотя, по правде говоря, даже если бы у них была тонна конкурентов... Понятие такое есть — первые среди равных. Это про «Корсаров».





Нельзя не отметить, что такой пылкий интерес к островам со стороны сразу трех могущественных стран вызван не просто банальным желанием увеличить свою территорию, а тем, что на этих клочках земли первопроходцы обнаружили довольно большие запасы ценного металла, за который, как известно, гибнут люди. На островах нашли золото.

Так что совершенно не удивительно, что четвертой силой, которая не подчиняется ни одной из дер-

жав, но с которой вынуждены считаться они все, вместе взятые, стали пираты. Им просто тоже хотелось денег.

Вы вступаете в игру приблизительно через 150—200 лет после открытия архипелага английским мореплавателем. Вы — молодой капитан, у которого есть, прямо скажем, убогое судно, масса амбиций и энное количество проблем. Задача? Хм, какой нетривиальный вопрос. Для начала надо выжить, а потом... Потом разбогатеть и стать влиятельным и могущественным, попутно решив пару проблем личного характера.

Проблематика задачи

Вот уже минут 15 сижу, нервно чешусь и думаю: как бы так более или менее коротко описать задачи, которые ставятся перед игроком? И как бы этак охарактеризовать саму игру?

Ну ладно, со вторым пунктом повестки дня еще хоть как-то все понятно: «Корсары» — это эпическая ролевая игра с элементами экшна и стратегии, помноженная на симулятор морского боя и щедро сдобренная рукопашными схватками. А вот с задачами все сложнее.

Суть в том, что пытаться даже наметить основные шаги в игровом мире — дело крайне неблагодарное. Все это требует такого пристального внимания, что голова кругом идет.

В «Корсарах» вы можете работать на одну из вышеперечисленных стран, а если сама мысль быть на службе у злобных империалистов с колонизаторскими наклонностями вам претит, то никто не помешает (вернее, мешать-то будут, но это уже вопрос вашего профессионализма — сумеете ли вы с помехами справиться или нет) вам стать бравым парнем, любимцем женщин, грозой мужчин и кораблей — пиратом.

Игра состоит из нескольких взаимопроникающих частей, как то: общение с другими персонажами (о них мы поговорим ниже, пока лишь замечу, что их около двухсот голов), ведение интриг, поединки (фехтование), морские бои во всем их многообразии, разгадывание загадок, в процессе которого вы научитесь понимать намеки. Квесты раздают NPC, причем некоторые из них довольно принципиальны для сюжета, но при этом особо на улице в толпе не выделяются. Проблема в том, что практически каждый житель архипелага готов с вами потрепаться, рассказать какую-либо байку или поделиться собственным мнением на тему того, как именно и чем именно следует оснастить корабль. Отличить просто базар от базара строго по делу зачастую бывает непросто, особенно с непривычки, поэтому рекомендуется общаться со всеми, кто попадается под руку. А таких будет много. К тому же людям, незнакомым с пиратскими



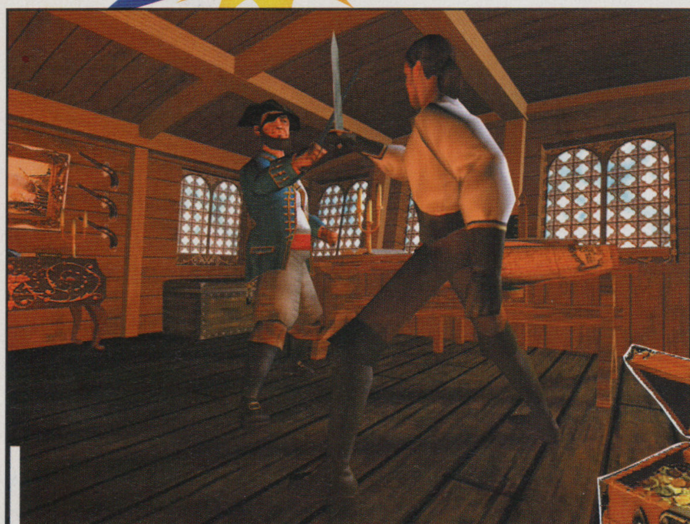
Самое начало кровавого боя. Осмелюсь предположить, что скоро какой-то части публики настанет полный и окончательный трындец.

Капитан — тоже парень не из простых. Даже будь у вас в начале игры тонна денег, все равно модного корабля не дадут. Дело в том, что доступ к реальным танкерам средневековья получает только тот, у кого ранг соответствует предполагаемой ответственности. Ранг повышается легко, причем делается это старым добрым способом: отрываешь... спину от спинки кресла и идешь выполнять задания. Грабанул какого-нибудь парня — и, пожалуйста, следующий ранг ваш, а вместе с ним три очка и возможность обзавестись чем-нибудь модным и водоплавающим. Очки необходимо распределить в пользу одной или нескольких своих характеристик, например повысить фехтовальный скилл, после чего у парня появится больше шансов выжить в этом недобром мире. Мечта идиота — это стать капитаном 1-го ранга, после чего увеличение скиллов уже становится невозможным, и ваш герой превращается из морского кролика в морского волка.









Угадайте, какой из двух парней на фото более благороден? Маленькая подсказка: за избыток благородства обычно глаза не выкалывают.

при выстрелах из пушек, он вообще почти слепоглухотупой. Эти недостатки лечатся только одним проверенным временем способом — повышением скиллов, которые отвечают за то или иное умение. К сожалению, чудес не бывает, и сразу повысить их не получится даже при всем желании.

К чему это я? Ах, да. Чтобы компенсировать неопытность самого себя, рекомендуется нанять какое-то количество публики на разные должности: казначея там, который будет следить за тратами, канонира, могущего в нужный момент поправить дрогнувшую начальственную руку. Правда, эти парни тоже с норовом: один товарищ, которого я вроде бы нанял и даже денег ему дал на борт корабля, так и не явился. Правда, прошел слух, что это глюк, и что патч должен подобное безобразие исправить, но... Мне даже понравилось — дополнительная возможность убедиться в том, что такие понятия, как «игровой мир» и «поведение персонажей» в «Корсарах», не пустой звук.



Во-первых, в «Корсарах» нелинейный сюжет. Во-вторых, у игры четыре возможных варианта концовки, соответственно и потенциальных моделей поведения персонажа как минимум столько же. В-третьих, игра позволяет практически в любой момент отказаться от той линии прохождения, которой вы следовали последнюю неделю и начать себя вести совершенно по-другому. Правда, в подобном случае пострадает ваша репутация в глазах одного из нанимателей, но ведь никогда не бывает так, чтобы и волки были целы, и овцы не погрызены?

и морскими реалиями того времени, полезно будет послушать таких невзрачных парней, которые бродят по улицам и на попытку заговорить с ними сразу вываливают огромное количество информации касательно кораблей, вооружения и прочих технических деталей, в которые все равно придется вникать, если хотите просуществовать в «Корсарах» хотя бы час.

Еще одна стадия общения с NPC — это их найм. Дело в том, что у господина капитана в начале игры ручки слабенькие, фехтует он отвратительно, а судя по тому, с какой настойчивостью он мажет







К делу! То есть к дулу!

Когда вы более или менее разберетесь с происходящим, для вас начнутся суровые будни. Битвы, попытки взять ну хоть кого-нибудь на абордаж... Кстати, вот к этому моменту советую уже развить навык фехтования, а то почикают и глазом не моргнут. Пацаны плавают серьезные, а вы даже отойти подальше не

можете — не предусмотрено такой возможности. Так что врага встречаем грудью наперевес; и если не вы его, то он вас. Совершенно гарантировано.

Выбор генеральной линии поведения — строго за вами. Я было полагал дать несколько советов, но потом, вспомнив, что лично у меня эта самая линия менялась раза четыре, причем незаметно для меня, понял, что подобные советы будут совершенно излишни. Либо вы поймете, в чем там фишка, либо нет. Третьего не дано.

О том, что золото не всегда блестит

Публика, которая относительно недавно начала приобщаться к играм, как правило, начинает кривить физиономии по поводу технической стороны «Корсаров» уже через несколько минут после начала игры. Дескать, анимация у персонажей не очень, полигонов маловато и вообще... Несчастные не понимают, что: а) количество полигонов вторично, б) с ними все в игре нормально.

Да, действительно. Во время беседы персонажи не шевелят варежками. Ну и что, спрашивается? Кому-то от этого поплохело? Движок игры (кстати, сами разработчики его назвали «Шторм») изначально ориентировался на создание морских погодных эффектов и моделирования физики поведения моделей кораблей во время боя. Да вы на секунду представьте себе, что собой представляет эта самая «физика моделирования поведения кораблей во время боя»?! Сделано блестяще: смотришь после боя — паруса дырявые, потому как ядра полотна порвали. Или мачта сломана. Я уж молчу про то, что нет ничего проще, чем зазеваться и вместе со всей командой бодро сесть на мель, так как течение туда направлялось.

Про красоты природы... я тоже молчу. Тут надо в худшем случае смотреть на скриншоты, а по-хорошему — на игру в приличном разрешении. Там такие закаты, что ни в сказке сказать, ни в слух произнести. Это надо видеть. Расходящийся пенный след, который оставляет за собой корабль, уходящий в сторону солнца, способен вышибить слезу из самого отъявленного циника и негодяя.

И знаете, что характерно? Все это дело не тормозит даже на очень по нынешнем меркам скромных машинах. Celeron 300 с 64 Мбайт RAM и какого-нибудь простенького ускорителя вполне хватит на то, чтобы игра шла с комфортом. Не на суперразрешении, конечно, но тем не менее где еще вы найдете такие морские красоты со столь умеренными системными требованиями?

Я отвечу — нигде.

Вот что действительно не радует, так это отсутствие озвучки диалогов. Понятно, что такая ситуация сложилась не потому, что разработчикам лениво было, а потому, что жизнь, как известно, вносит свои коррективы, но все равно — абыдна, да?

Наш ответ этому... как его... Чемберлену!

Игра отличная. Она хороша, потому что необычна, и необычна, потому что хороша. Играть в нее, безусловно, стоит, особенно сейчас, когда о море остается только мечтать, а о карьере капитана можно даже и не начинать думать. Сейчас уже профессия капитана лишена той романтики, которая наблюдается в «Корсарах», и будет просто глупо не понять, что это такое — быть КАПИТАНОМ!

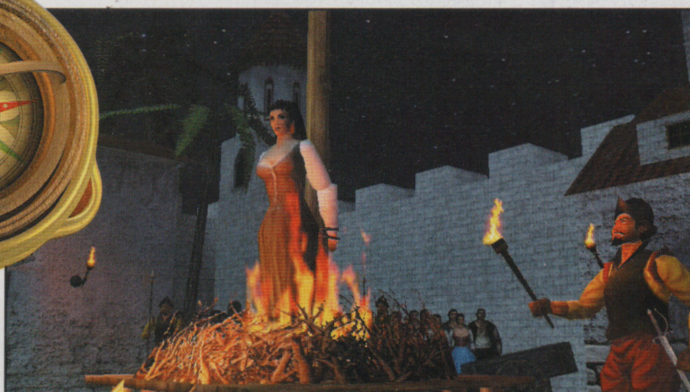
P.S. А еще «Акелла» начала работу над продолжением «Корсаров». Если немного подождать, то нам опять сделают интересно. MG

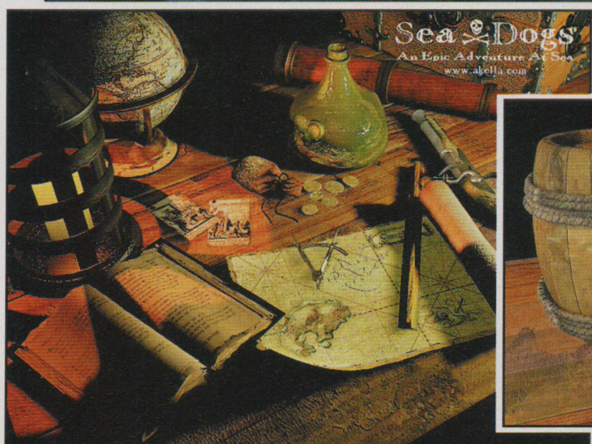


Очень показательно. Живые враги еще есть, а паруса уже дырявые по самое не могу. Надо что-то делать: бегство тут не поможет. Будем брать!











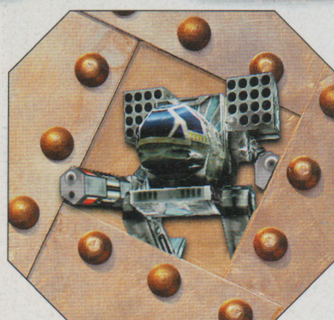


КАТЬКА ШТАЙНЕР НЕ ПРОЙДЕТ!



Mechwarrior 4: Vengeance

Несмотря на все обилие пресс-релизов, превью и интервью по Mechwarrior 4: Vengeance, эта игра до самого своего выхода оставалась «темной лошадкой». Все дело в том, что лицензия на выпуск игр на основе вселенной Battletech, до сих пор принадлежавшая Activision, теперь принадлежит Microsoft, и, следовательно, продолжение знаменитой серии Mechwarrior не только вышло под эгидой нового издателя, но еще и сделано было совершенно другой командой разработчиков. И если, к примеру, Zipper Interactive, делая свой Mechwarrior 3, смогли во многом перенять традиции второй, самой знаменитой части игры, все равно было неизвестно, получим ли мы в конце концов тот Mechwarrior, которого ждем. Удваивало опасения еще и то, что Microsoft известна на игровом рынке своим пристрастием к продуктам, предназначенным, мягко говоря, для широких масс, то есть к ширпотребу.



X.X.L. Самогон

Паспорт

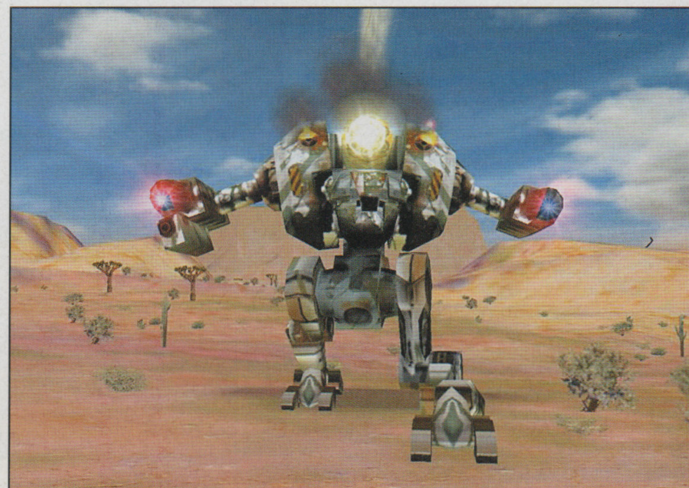
Mechwarrior 4: Vengeance

Жанр: роботосимулятор
Разработчик: FASA Interactive
Издатель: Microsoft

URL www.microsoft.com

Системные требования:
ОС: Win 98
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
VIDEO: 3D-ускоритель

FASA Interactive — больше не тусовка из нескольких студентов, придумавших свою настольную игру. Это огромная контора, уже заработавшая кучу денег и продолжающая их зарабатывать все нарастающими темпами. В частности, компании FASA Interactive принадлежат центры игровых автоматов по мотивам Battletech. Если вы представили себе нечто вроде аппарата «Морской бой», но про роботов, то поспешу вас разубедить. Игровые автоматы, о которых идет речь, стоят многие тысячи долларов и превосходят наши с вами домашние компьютеры по, скажем так, способности имитировать битвы боевых роботов. Реалистичность





здесь — то, что приносит деньги в первую очередь, и уж поверьте, она на высоте. В качестве основы графического движка Mechwarrior 4 была взята софтверная часть этих самых игровых чудо-автоматов. Кроме того, команда разработчиков тоже перекочевала на проект MW4 из упомянутых выше игровых залов — раньше ребята занимались их поддержкой и усовершенствованием. То есть воссозданием Battletech'овских боевых роботов, так сказать, в их естественной среде обитания. Эти парни знают, как выглядят, ходят, летают, стреляют, взрываются (и прочее, прочее...) боевые роботы, лучше всех на планете.

Итак, здешняя графика парализует. На моей памяти — а моей памяти можно доверять — пейзажей красивее, детальнее и обширнее в экшнах (и уж тем более в робото-симуляторах) не было. Взобравшись на холм и окинув взглядом открывшийся простор, легко забыть, что все это на самом деле игра. Заснеженные или зеленые холмы, ленты дорог, аккуратные деревья, даже спрайтовые птички, удивительно естественные и живописные линии склонов... Строения выглядят очень убедительно и воспроизведены необыкновенно детально. Ребята из Microsoft обещали, что теперь мы как никогда раньше сможем ощутить, что это такое — управлять шагающей машиной весом в сто тонн. И, представьте себе, они нам не соврали! Масштаб действительно чувствуется. В MW4 снова есть «городские» миссии, за которые фанаты сериала так любили Mechwarrior 2. Напомню, что в третьей части игры таких миссий почему-то не было — мы практически всю игру лазали по горам и бегали по лугам. Так вот, теперь, когда из кабины спотыкающегося о фонарные столбы робота бросаешь взгляд в сторону и видишь покачивающиеся ряды окон десятого этажа, «масштаб» действительно ощущается. Да! Чуть не забыл, в начале каждой миссии мы можем выбрать, ночью проходить ее или днем. И если «дневной» Mechwarrior 4 — просто завораживающее зрелище, то «ночной» — это нечто фантастическое. Вот, например, знаете ли вы, что на боевых роботах тоже устанавливаются прожекторы? Когда я задался таким вопросом, понял, что как-то ни разу не сталкивался с необходимостью использования прожекторов в такого рода играх, да и с самими прожекторами тоже. Уфф... Как бы мне это вам все рассказать поярче... Короче, дальше будет сразу про ночь, про «пиротехнику» и про прожекторы.

Слабонервным, впечатлительным, беременным и многодетным лучше не пробовать ночные миссии Mechwarrior 4: Vengeance, предполагающие масштабные бои (О, да! Они здесь бывают очень масштабные!). Не всякая нервная система может выдержать, когда вокруг практически ничего не видно, неверный свет прожекторов выхватывает из мрака камуфлированный борт вражеского робота и тут — начинается! Тьму рассекают разноцветные лазерные лучи, в ушах стоит грохот от бьющих в броню ракет, по бокам стрекочут пулеметы, трассирующие пули устремляются к противнику и высекают искры на его и без того закопченных и покрытых отметинами бортах. А если нам противостоит не один, а, скажем, три вражеских робота и — для массовки — несколько танков, если на нашей стороне тоже сражается пара пилотов, то все вышеперечисленные красоты следует помножить на десять, и получится... В общем, я хотел бы отпраздновать Миллениум именно так. ЭТО я и называю «зажигать».

Теперь предлагаю вернуться к дневному свету,

Mercenaries получила незначительно усовершенствованный (в основном за счет возросших системных требований) движок, новый набор миссий и — самое главное — экономическую модель. Здесь мы играли уже не за «клановцев», а за воинов-наемников, то есть сражаться следовало за деньги. Более того, деньги мы платили даже техникам, устанавливавшим вооружение и осуществлявшим ремонт наших боевых машин. Мы платили за боеприпасы, мы платили за оснастку, чуть ли не за стоянку! И это было ужасно интересно! Захватить трофейного вражеского робота было здесь настоящим праздником. И праздником вдвойне, если на захваченном многотонном чудовище оставалось невредимым вооружение (детальная модель повреждений — помните?).







Привет, малыш! Ты предпочитаешь быть раздавленным или застреленным?



Первая часть игры Mechwarrior была практически ровесницей компьютерных игр, какими мы их знаем сегодня. В игре была сценарная линия, которой сейчас уже никто не помнит. Не помнит, потому что можно было бросить сценарий и просто, выбрав себе судьбу мекворриора-наемника, путешествовать от одной планеты к другой, сражаясь на стороне того, кто больше платит. В игре была чудовищная по нынешним меркам EGA-графика (когда-нибудь слышали такую аббревиатуру?), но настоящие полигональные модели и — вы не поверите — реалистичная модель повреждений роботов. То есть Wolf 3D еще толком не стал хитом, а в Mechwarrior уже можно было обездвижить вражеского робота, отстрелив ему ногу, и даже уничтожить его за один залп метким выстрелом в кабину пилота (стрелять в глаз, чтобы не портить шкурку...). Возня с ремонтом и перевооружением роботов, их покупка и продажа, наемные напарники, даже тактическая карта с возможностью раздавать приказы своим подчиненным — все это было в незапамятные времена в Mechwarrior. Теперь, думаю, я вполне обрисовал всю значимость выхода новой части игры этой серии как события. Игры Mechwarrior традиционно являются столпами жанра роботосимуляторов, они формируют стандарты этого жанра с самого его рождения.

чтобы полюбоваться собственно моделями роботов в MW4. Поверьте, на это стоит посмотреть. Удивительно детальные текстуры — роботы покрыты потрескавшимся и исцарапанным камуфляжем, опознавательными знаками... «Шкурки» прекрасно сидят — никаких нестыковок, вполне реалистично воспроизведены даже округлые части машин. На местах повреждений броня становится «закопченной», «отстреленные» части действительно отлетают и остаются лежать на земле. Перегревшийся робот начинает очень реалистично дымиться, а если этот робот еще и ваш, то в этот момент HUD начинает терять четкость и мерцать — видимо, следствие избыточной радиации от



реактора... О! Как же я забыл! Реактор! Реактор подбитого робота взрывается, нанося ощутимые повреждения всем, кто оказался поблизости. Взрыв реактора — совершенно отдельное, феерическое зрелище. Как бы изнутри, из-под бронелистов боевой машины начинает бить ослепительный свет, который становится ярче, и наконец — вспышка! Вау!

И пару важных слов об анимации. Они обещали сделать нечто удивительное, и они это сделали. Лично я верю, что стотонные боевые роботы двигаются именно так. Хищно и как-то пристально «рассматривая» окружающий мир кабиной пилота. Если идут шагом, то обязательно немного «вразвалочку». Если переходят на бег, то это удивительное сочетание силы и грации. И это не просто motion capture! Если робот стоит на склоне, то плоскости его «ступней» параллельны этому склону, «ноги» поразному согнуты, и даже «таз» немного наклонен. Удивительно! Как они подволакивают поврежденную «ногу»! Как они останавливаются, получив особенно сильный удар!

Теперь, когда понятно, как Mechwarrior 4: Vengeance выглядит, попробую объяснить, что же это собственно такое. Сценарная завязка следующая (читайте внимательно): мы принадлежим к одной из влиятельных семей, лояльных к Виктору Штайнеру-Дэвиону, отправившемуся сражаться с Кланами, чтобы предотвратить их вторжение во Внутреннюю Сферу. Наш отец отправил нас туда же, посражаться. Видимо, на каникулы. В то же время у нашей семьи сложные отношения с Катриной Штайнер — мы не признаем ее претензий на их, Штайнер-Дэвионовский, трон. И вот, коварная Катрина в отсу́тствие Виктора решается нанести вероломный удар. В результате наша планета захвачена, наш народ порабощен, и, что самое противное, вся наша семья (за исключением, разумеется, нас, то есть



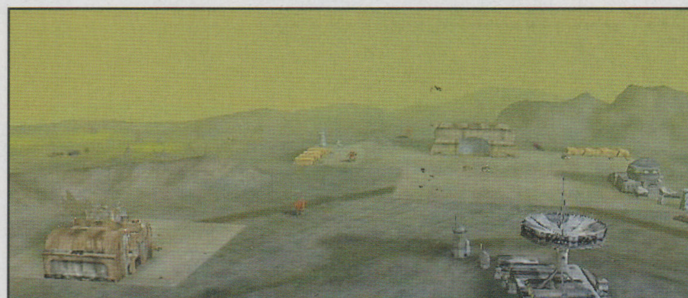
главного героя) уничтожена. Вернувшись с войны и узнав о случившемся, мы начинаем мстить врагам, попутно отвоевывая родную планету. Такие дела.

Mechwarrior 4: Vengeance — очень интересная игра. Правда, с оговорками. Относящиеся к подаче сценария геймеру стороны игры понравятся вам безоговорочно только в том случае, если на вас производят положительное впечатление произведения особого жанра кино под названием «дешевые видео-ролики из компьютерных игр». Арендованные декорации снятого десять лет назад фантастического фильма, сменяющиеся нарисованными на компьютере задниками и машинами, супернеодаренные актеры, набранные, видимо, по принципу «наши сотрудники, хуже всех получившиеся на пропуске», и глуповатые

MadCat MK II и его орудийные слоты. Ракеты — в зелененькие слоты, пушки — в желтенькие...





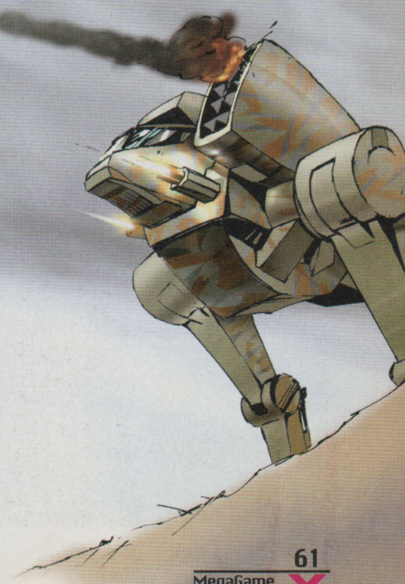


Mechwarrior 2 заработал свою — незаурядную — популярность благодаря специфическому геймплею. Здесь имело огромное значение, какое оружие ты разместил на своей боевой машине, как ты его разместил, сколько брони на нее «навесил» и сколько «холодильников». Да, чуть не забыл, Battletech'овские боевые роботы — это гигантские машины, производящие и преобразовывающие, особенно во время стрельбы, невообразимое количество энергии. Особенно тепловой. Как вы думаете, сильно греется лазер, пробивающий навылет бронированное чудовище весом в сорок тонн? Вот. Поэтому роботов нужно постоянно охлаждать. Для этого служат «heat-sinks», или «холодильники». Но я снова отвлекся. Бой на гигантских боевых роботах редко отличается особой динамикой: как правило, что бы ни говорили асы Mechwarrior, стальные мастодонты просто сходятся и с грохотом начинают превращать друг друга в металлический пар. И залогом победы на пятьдесят процентов здесь является способность сконфигурировать свою машину таким образом, чтобы обеспечить ей не только максимальную поражающую способность, но и живучесть, и скорострельность (перегретый робот стрелять не может — от этого он попросту взорвется). Прибавьте сюда возможность сражаться с друзьями по модему или сети (это было как раз в разгар мультиплеер-революции в компьютерных играх) и получите суперхит, как получили его геймеры уже тогда.

тексты — вот то, что отличает этот жанр, создает особую гамму впечатлений от его образчиков. В общем если вам такое нравится или, по крайней мере, не напрягает, то те тридцать процентов сценария, которые подаются говорящими головами из видеовставок, не отравят ваше общение с игрой. Как правило, таким образом нам рассказывают о каком-нибудь новом герое/пилоте/технике, о том, какие события повлекло успешное выполнение предыдущей миссии, дают какие-нибудь глупые советы касательно перевооружения роботов или перспектив использования трофеев.

Остальные же семьдесят процентов игровых событий за вычетом чтения брифингов перед миссией — чистый, незамутненный экшн, притом экшн разнообразный. Цели миссии варьируются в самых широких пределах — я даже не подозревал, что в военном деле можно придумать столько применений ходячему ядерному реактору-переростку. Мы штурмуем вражеские базы, мы зачищаем местность, мы патрулируем, проводим разведку, и сопровождаем конвои, обеспечиваем безопасный отход и предотвращаем отступление врага, днем или ночью, скрытно или дерзко, молниеносно или рутинно… Ситуация может меняться по ходу миссии, и мы, выслушав свежие донесения по радио, чертыхаемся и начинаем перекраивать план действий на ходу. Подобное разнообразие с легкостью заставляет играющего забыть, что игровые события запрограммированы заранее, что мир по ту сторону монитора не настоящий, не живой, а раз и навсегда запечатленный на компакт-диске.

Интересные изменения претерпели правила игры. Прежде всего — и я уверен, за это Microsoft с момента выхода игры уже была неоднократно проклята фанатами серии — здорово ухудшилось влияние точечных повреждений роботов на геймплей в целом. Я поясню. Мы, конечно, все еще можем уничтожить установленный в правой части вражеского робота лазер, стреляя именно в эту самую часть, или отстрелить оппоненту ракетную установку, соблазнительно торчащую на его плече, но вот, стреляя в ногу, уже нельзя раз и навсегда покончить с противником (напомню, во всех предыдущих частях игры, да и вообще во вселенной Battletech перебить врагу ногу означало его неминуемое поражение — безногий робот падал и становился совершенно беспомощной, хоть и шевелящейся, грудой металла). Теперь, даже превратив ногу оппонента в металлолом, мы лишь заставляем его перемещаться с меньшей скоростью и трогательно «подволакивать» поврежденную конечность. И наконец, самое неприятное упрощение игры состоит в том, что повреждения нашего робота по окончании миссии чудесным образом восстанавливаются сами собой, совершенно бесплатно, и даже уничтоженные (бортовой компьютер русским, то есть английским языком говорит: «Weapon destroyed») «стволы» воскресают из пепла и металлического пара, вновь занимая свои места в соответствующих слотах для размещения вооружений. Заметьте, понятие количества имеющихся единиц каждого вида вооружений здесь все-таки есть. То есть, имея двадцать каких-нибудь Small ER Laser'ов, мы даже не можем их транжирить, подставляя под вражеские ракеты обвешанные ими «руки», — все равно нам их



Mechwarrior 3 от Zipper Interactive. Неудачная боевая операция, мы на принадлежащей противнику планете, в нашем распоряжении небольшой мобильный отряд боевых роботов и техники, используя который нужно добиться победы. Сценарная линия была немного однообразна — нам приходилось в основном просто методично уничтожать противника, продвигаясь вперед и защищая свое тыловое обеспечение — трейлеры техников, перевозящие запасных роботов и боеприпасы. Так или иначе, это было единственным недостатком MW3. Геймерская публика к 1999 году уже стала капризной, и, чтобы произвести на нее впечатление, нужно было обязательно сделать что-то экстраординарное. Сценарная линия MW3 таковой не была. Зато вся остальная игра была настолько современной, настолько «на уровне», насколько это вообще можно себе представить. Новый великолепный графический движок, запредельно по тем временам детальные модели роботов, оставшаяся нетронутой великолепная система повреждений плюс возможность ремонтироваться и пополнять запасы ракет и снарядов прямо во время боя... Особого упоминания заслуживает новое управление — теперь прицеливание осуществлялось мышкой. Разумеется, любой уважающий себя игрок в Mechwarrior «навешивал» управление «торсом» робота, а следовательно, и прицеливание на мышку, но теперь «мышиное» прицеливание стало удобнее. В пределах обзора мы управляли наведением оружия, просто двигая курсор мышки по экрану, без движения «торса». Кроме того, в MW3 был очень удобный zoom — «приближенный» участок под перекрестьем продолжал двигаться, повинуясь движениям мышки. Такой режим прицеливания был необыкновенно удобен и позволял заниматься буквально художественной резьбой лазером по броне оппонента. В Mechwarrior 3 мы еще немножко поравнялись в возможностях с пилотами из книжек, использующими «нейрошлемы» для управления своими боевыми машинами. Но это скорее печальное воспоминание, чем приятное — ниже я поясню почему.



MadCat MK II позирует в окружении собственных характеристик. Он милый, правда?

Фирменный Mechwarrior'овский zoom... Улыбнитесь, ребята! Вас снимают скрытой камерой.

вернут. Половина фирменного Mechwarrior'овского геймплея навсегда утеряна. Ну насчет половины я, конечно, загнул. Скажем, львиная доля.

Кстати о слотах. Специалисты по боевым роботам, ребята из FASA, все-таки не зря проедали свои девелоперские зарплаты. В MW4 появилось классное, необычное для сериала, но вполне логичное нововведение. Теперь заполнять орудийные пилоны роботов мы должны, учитывая не только количество занимаемого места и суммарный вес устанавливаемого вооружения, но и его тип. Так, например, красующийся на нескольких прилагающихся скриншотах робот MadCat MK II, как видите, имеет две руки и две ракетные установки. Так вот, будь это робот из Mechwarrior 2, мы смогли бы с легкостью напихать ему, к примеру, своих любимых лазеров и в «руки», и в предназначенные для ракет «уши». Теперь же — все по правилам. Написано в своде правил, что у MadCat'а на плечах ракетницы, вот, значит, и получается, что в гнезда на плечах можно ставить только missile-типы вооружений, в руки только energy weapons, а в корпус — только баллистическое оружие, то есть всякие там AutoCannon'ы и Gauss Rifle'ы. Теперь шасси робота — не просто n-тонное вместилище для двигателя определенной мощности, определенного количества холодильников и вооружений. Нет, теперь каждое шасси обладает своими преимуществами и недостатками, индивидуальными соотношениями характеристик скорости, брони и огневой мощи. Зачастую выгоднее бывает выбрать более легкого, но способного взять более мощное оружие робота.

Итак, Mechwarrior 4: Vengeance — достойное продолжение серии, хоть и изобилующее сенсационными для ее фанатов и не всегда приятными новшествами. Кроме того, это просто качественная и современная игра, способная доставить даже самому искушенному геймеру много часов радости. А фанаты... У Microsoft большие виды на вселенную Battletech, и на ее основе выйдет еще не одна и даже не три игры. Надеемся, что будущие творения станут удачнее. MG



Это я и мой напарник. Он не очень сообразительный, зато фотогеничный. Думаю, мы сработаемся.

корпоративный портал

WWW.FORMOZA.RU

новости

ОБЗОР САМЫХ ПОСЛЕДНИХ И ИНТЕРЕСНЫХ
СОБЫТИЙ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРОВ «ФОРМОЗА»

акции

АНОНСЫ РЕКЛАМНЫХ АКЦИЙ И ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЙ,
ПРОВОДИМЫХ КОМПАНИЕЙ ДЛЯ СВОИХ ПАРТНЕРОВ
И КОНЕЧНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



некоммерческие проекты

- РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ «ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ»
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ МУЗЕЙ
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ
- ШКОЛЬНЫЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ЦЕНТРЫ
- ИНТЕРНЕТ-КАФЕ
- FORMOZA QUAKE MISSION

магазины

- РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В МОСКВЕ И РЕГИОНАХ
- СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ
- БИЗНЕС-ПАРТНЕРЫ
- КАК СТАТЬ ДИЛЕРОМ

посетите наш сайт

Сергей Аверин aka Index



Убей друга батарейкой «Дюраселл»

Жили-были на планете Земля нации: немецкая, американская, английская, японская, русская... Жили не тужили, в ус не дули и друг друга не трогали. И появился в немецкой нации злой дядька Гитлер и начал он терроризировать весь мир своими лозунгами да теориями. И ополчились все нации на злого дядьку Гитлера и замочили они его не по-хилому. Поелику зло должно быть и будет наказуемо! Так было исторически.

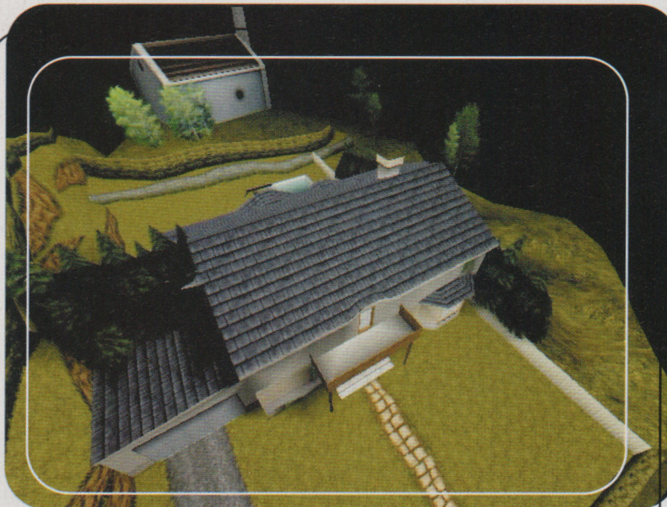
Жила-была в старой доброй Англии компания Airfix. И занималась она тем, что выпускала пластиковые игрушки, отождествлявшиеся с военной техникой тех времен. И пользовались эти игрушки не слабой популярностью среди молодежи всех стран. В то же время жила, была компания Paradox, которая решила написать компьютерную игрушку, в которой главными героями должны были стать одушевленные модельки компании Airfix. И сделали она такую игрушку и назвали ее Airfix Dogfighter. И увидели геймеры всех стран демоверсию этой игрушки и окрестили ее хитом и решили, что это хорошо. И наигравшись вволю в миссии разнообразные, принялись геймеры за мультиплеер и много геройских пилотов полегло в международных сражениях. Поелику зло должно быть и будет наказано! Так было фактически.

Жил-был я, прожженный многими военными действиями, геймер. И пороху понюхал, и в окопах померз... Чего греха таить — все было. И казалось мне, что все уже повидал я на свете виртуальном и нет чего-то такого, чем могли бы разработчики меня удивить да поразить. И заскучал я. Пока не попалась мне на очи ясные обложечка яркая. А на ней самолетики вовсю летают, да танкетки палят, да джипы егозят... Ох, запала моя душенька на эту игрушку, и разорился я на бабасы бешеные, да купил этот диск-то вожделенный. И принес домой и инсталлировал по всем правилам и играл я в нее три дня и три ночи без продыху. И в третью ночь понял я, что некуда больше лететь коню моему боевому, ибо прошел я все миссии одну за другой, и стал я признанным героем и у Аксесов, и у Элаев...



Уникальный способ разборок по-крупному — рассеивание мин замедленного действия строго вокруг противника. Спустя секунду-другую для него явно запахнет жареным.

И опять заскучал я. И вдруг объявился друг мой заокеанный, и рассказал мне один к одному мою историю, и поплакался мне в жилеточку, что, мол, тоже скучает безумственно. И решил я, что сий перст судьбы не может остаться неуслышанным и предложил я ему сыграть по мультиплееру. И бились мы, как два молодца в поле бранном. И оказался он умелее меня, и мочил он меня не по-детски. И решил я отомстить злому отроку, и привлек все свое умение да старание, и полетел он юзом к сырой земле. А на сий мотив решился я написать статеечку. Поелику зло должно быть и будет наказано! Вот оно как было на самом деле-то!!!



Место битвы — Земля. Этот милый домик вскоре обречен стать местом беспощадных боев лилипутских противников. И стены вскоре будут представлять из себя решето.

Глава без названия. Общая

Весь мультиплеер делит дом на определенные участки, в которых и предстоит летать. То есть по две комнаты на участок — и порхайте на здоровьечко! Наличие оружия обеспечено, причем учитывая небольшие расстояния между арсенальными запасами, собирательство происходит достаточно оперативно. Набор практически в каждом участке полный — снаряды, ракеты, бомбы, батарейки и лазер. Хотя первым делом я бы посоветовал поднять техногенный уровень до соответствующей границы. Пули вашего (или ваших, в зависимости от модели) пулемета иногда бывают эффективней, чем даже самонаводящаяся петарда. Весь вопрос в скорострельности. При этом, увеличивая техногенный уровень машины, вы улучшаете показатели и некоторых второстепенных видов вооружения. Ящички АММО дают всего, но понемногу — ровно половину от того боезапаса, что вы получаете, когда берете то или иное оружие. Боты в мультиплеере присутствуют, но не возрождаемые, поэтому опасность представляют небольшую. На каждом уровне эти вечно путающиеся под ногами корыта фиксированы, поэтому упомяну о них при описании каждой области.



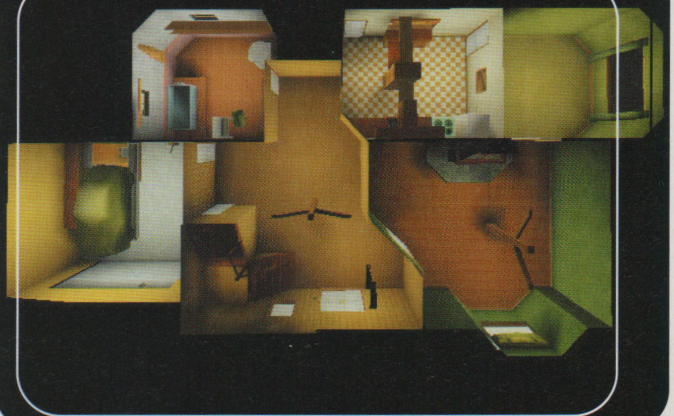
Жаровня и другие поджигающиеся предметы зачастую решают все за меня. Стоит неловкому (или не знающему этой тонкости) игроку пролететь над огнем, и он тут же пытается изобразить Прометея.

Глава первая. Очищающая

Первая область именуется «Чистый полет», поскольку в нее включена ванная. Из ванной совершенно логично попасть в спальню. Зачем разработчики решили поставить стол двумя ножками на кровать — ума не приложу. Хотя, не удивляйтесь — вам еще и не с таким бардаком придется столкнуться. В ванной комнате относительный порядок только потому, что унитаз решили не отвинчивать. Ну и слава богу. Ванная наполнена — и это к лучшему. О воде вообще стоит упомянуть особо. Самолетики у нас какие? Пластмассовые! Вспомните молодость, когда мама накидывала вам в ванную кучу пластмассовых и резиновых игрушек. Тонули они? Ни фига! Вот и в игре не получится. С какой бы скоростью ни влетали в воду, она все равно вытолкнет (кстати, хороший финт при необходимой резкой смене курса)! Здесь появляется первая фича. Сделайте следующее: замочите противника/ов. Пока они будут ковыряться с выбором модели, спустите воду (тумблер слева от кранов), опуститесь на дно ванной и снизу включите воду по новой (соответственно кран). Теперь вас спокойно зальет с головой. И даже ядерная боеголовка не сможет оттуда выудить. Главное, чтобы народ оперативно не отошел от шока и не кинулся спускать воду опять. Вот тогда — газ в пол.

Обратите внимание на бонусы брони в ванной комнате (вообще на них стоит обращать внимание — самые что ни на есть важные!) Их два: один на стенке самого корыта, второй — на шкафу в противоположном углу. Попробуйте летать от одного к другому. Какое бы вооружение не использовал супостат (если он один, конечно. С двумя этот финт не покатит), он не сможет вас сбить! Просто не будет успевать вашу броню свести до нуля. Долго вы так не протянете, но нервишки сопернику потрепите основательно.

На бьющиеся предметы особого внимания не обращайте. Оружия в них нет, АММО-боксы и запасы



Два этажа дома полностью прорисованы на этом макете. Перед тем, как лететь в ту или иную комнату, продумайте хорошенько планировку. Чтобы не спутать туалет с ванной комнатой.



Главное в мультиплеере — не ткнуться носом в стенку, поскольку в этом случае с противником может случиться нервный припадок истерического хохота, и пулеметы, чтобы его доконать, уже не потребуются.

Не пренебрегайте «подкроватным» плацдармом. Весьма удобная фича для поражения противника на расстоянии. При условии, что у вас достаточно быстрая машина. Отслеживайте перемещение противника по комнате и поворачивайтесь носом к тому предполагаемому участку, откуда он может появиться. Учитывая то, что на маневр попадания на этот самый плацдарм требуется сброс скорости, скорее всего, супостат появится аккурат в крестике прицела. Тут уж накрыть его огнем из всех орудий. Отлично подойдет энергия «Дюраселла» или лазер. В комбинации с пулеметом от врага не останется мокрого места пару секунд спустя.

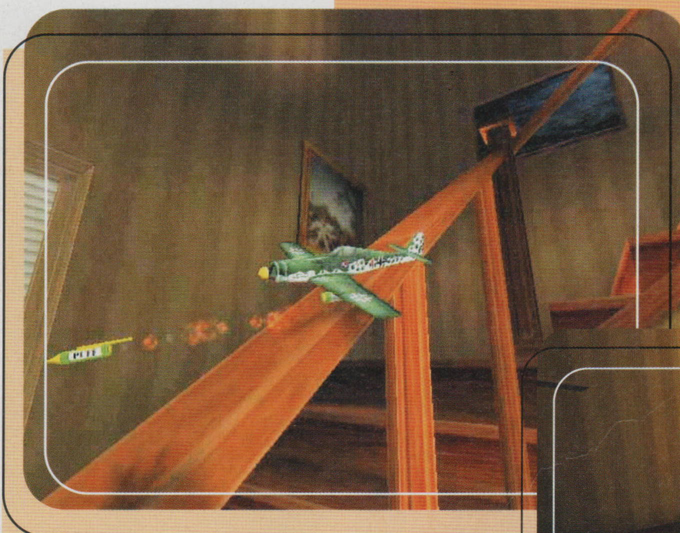
На участке хосту первые несколько минут будут противостоять North American P-51 Mustang и Messerschmitt BF109. Самолеты среднего класса и по вооружению, и по броне. Сбиваются в два счета. Боты в разных комнатах, поэтому сразу закройте дверь, пришейте одного, наберите бонусов и разберитесь со вторым. А тут и друзья реальные подгребут...

Глава вторая. Апокалипсис

Конец света на свежем воздухе лично мне очень пришелся по душе. Есть место, где развернуться! Второй якобы комнатой на участке будет гараж, очень, знаете ли, неоднозначное сооружение. Фича в переключателе слева от двери. При активации оного, секунд 10 звучит сирена, после чего подъемник с грохотом падает на пол. Если оппонент в этот момент пролетал под ним — каюк оппоненту! Моментальный. Очень действенное средство уничтожения. Отдельно стоит упомянуть поджигаемые детали: баллончики, корзины с дровами, жаровни... В принципе особого воздействия ни на вас, ни на противника не оказывают. В темной комнате предназначены для дополнительной подсветки. На апокалиптическом участке во дворе поближе к гаражу стоит жаровня, на ней — самонаводящиеся ракеты. Если жаровню подожечь, то первый попытавшийся схватить приманку получит минус 20 единиц брони практически моментально. С огнем шутки плохи.

Ботов немного, но они навороченные. На ступеньках гаража, которые ведут в дом, вас ждет противовоздушная скорострельная установка M20. Покажете ей хвост — считайте себя покойником! На ступеньках в дом слева от гаражной двери вы познакомитесь со стационарной точкой противовоздушной обороны Gun Emplacement. Скорострельности и мощности выстрелов этой малышки можно только позавидовать. Приняли на грудь пару-тройку попаданий — этого хватит, чтобы свести на нет весь ваш запас брони. Эти ПВО-точки рекомендуется мочить с высоты атомными бомбами или обычными при наличии максимального уровня техногенного развития. Другое вооружение практически не берет — только патроны и время потратите. А по-хорошему ботов и не стоит уничтожать! Пользуйтесь ими. Выбирайте «мессер» ультразвуковой и проноситесь мимо, скажем, форта. Пушки на точке даже развернуть не успеют. А противник, глядишь, на каком-нибудь «грумене» летает. Его-то в крестик и захватят.

Маленький хинт. Ищите очередной броневой бонус — загляните в почтовый ящик.





горючего попадаются крайне редко. В основном кресты да звездочки, добавляющие по одной единице к уровню вашего техногенного совершенствования. А если вы дошли до красного уровня, они вообще становятся бесполезными!

Разумно пользуйтесь выключением света и закрыванием двери. Свет помогает при определенной маскировочной раскраске. Если выбрали песочную с хаки, то свет — ваш друг. Если же у вас темная, почти черная расцветка, то свет совершенно ни к чему. Дверь очень удачно закрыть прямо перед носом противника, если вооружение пока хромает. К тому же, если у оппонента верткость не очень (летает он, к примеру, на «Черной вдове»), то вообще есть надежда, что он разобьет голову об эту самую дверь.



Подстольное пространство явно не для страдающих клаустрофобией. Этот парень заблудился... Ну если не в трех соснах, то в четырех ножках. И попал ко мне на прицел.

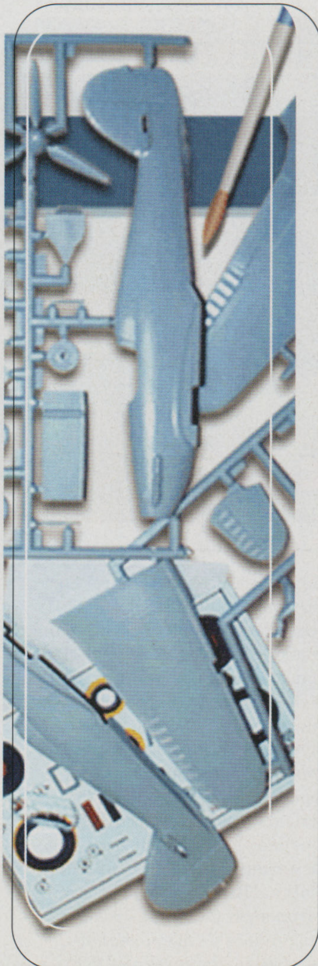




Дверца открывается точно так же, как и любая другая — выстрелом. Главное, смотрите не захлопните ее за собой. Моментально сожмут тиски клаустрофобии.

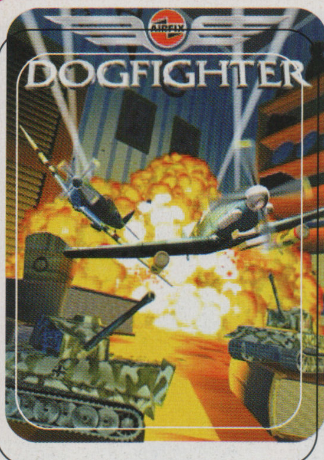
Глава третья. Бардачная и бедламная

Опять-таки открытый воздух, только на сей раз с другой стороны дома: задний двор



Вооружение:

№	Название	Описание	Апгрейд	Кол-во/ Ammo-box
1	Пулемет	Стандартное вооружение всех самолетов. Унифицированное оружие, неплох в бою и воздушными целями, и с наземными, и при атаке строений. Вкупе с максимальным уровнем техногенного апгрейда несомненно заставляющее себя уважать оружие. Кстати, у вас никогда не закончатся патроны к нему.	Да (эффективность)	-/250
2	Пушка	Стреляют снарядами с квазиинтеллектом, взрывающимися при попадании в противника либо в месте предположительного нахождения противника. Наиболее удачное оружие при перехвате неприятельских самолетов. Прицеливание ведется из расчета скорости двигающейся мишени примерно на корпус впереди последней.	Да (рикошет)	25/13
3	Ракеты	Простые, оснащенные пропеллерами бомбы, летящие строго вперед. Хороший выбор для уничтожения любого наземного юнита, особенно при соответствующем уровне техногенного развития. Благодаря своей высокой скорости, иногда полезны при воздушной атаке, но верткость противника может сделать их абсолютно бесполезными.	Да (эффективность)	30/15
4	Бомбы	Верный способ поражения наземных целей. Очень эффективны и не раз доказали свою полезность. Возможность переключиться на камеру бомбометания позволяет улучшить точность попадания.	Да (осколочный эффект)	20/10
5	Плазмаган	Всего лишь заряженные батарейки. Имеет свойство поражать несколько целей, связывая их своим лучом в цепочку. Использовать аккуратно — в цепочке могут оказаться и дружественные юниты.	Нет	50/25
6	Лазерная пушка	Уникальное оружие, поражающее цель высокочастотным лазерным излучением. Способна пробить любую, даже самую крепкую, броню. Исключительно эффективна, поэтому имеет смысл оставить ее на крайний случай, когда она ДЕЙСТВИТЕЛЬНО понадобится.	Нет	50/25
7	Самонаводящиеся ракеты	Интеллектуальное орудие убийства для поражения быстродвижущихся целей. Неотступно следует за целью, преодолевая несильно выраженные повороты.	Нет	10/5
8	Воздушные мины замедленного действия	Оружие защиты. Представляет собой мощный заряд ТНТ, выбрасываемый на парашюте. Идеален для снятия «хвоста». Детонирует при столкновении или приближении юнита. Реагирует вне зависимости от государственной принадлежности взрываемого.	Нет	20/10
9	Атомная бомба	Максимально эффективна при воздействии на любой наземный юнит, а также поражает самолеты, пролетающие вблизи, независимо от того, неприятельский он или союзнический. Редко встречается, а если встречается, то в катастрофически малых количествах.	Нет	5/2



Самолеты:					
Модель	Скорость	Верткость	Горючее	Броня	
Hawker Hurricane	2	2	2	1	
Hawker Typhoon	2	2	2	3	
Douglas Dountless	1	2	3	2	
Supermarine Spitfire	3	3	2	2	
Northtrap P-61 Black Widow	1	2	3	4	Летающая крепость
North American P-51 Mustang	3	3	1	2	
Gruman F6F Hellcat	3	3	3	3	Средне оптимальная модель
Focke Wolf FW190	2	3	1	3	
Fiat G50	2	3	1	3	
Messerschmitt BF109	3	3	2	2	
Junkers JU 87 Stuka	2	1	3	4	
Messerschmitt ME262	4 (реактив)	2	1	2	Скорость до 700 единиц
Mitsubishi A6M Zero	1	2	3	2	
Messerschmitt ME163 Komet	4 (реактив)	2	1	2	Скорость до 800 единиц

и прачечная. Хорошо, однако, люди живут — даже прачечная у них в доме... Ну да начнем с открытого воздуха. Здесь явно постарались грузчики. Такое ощущение, что хозяев выселили... на задний двор! Комоды, шкафы с посудой, кровать, столы — и все вперемешку. Ну и бардак! Но ведь это как раз то, что нужно!!! В бардаке, как нигде, можно отлично спрятаться и стрельнуть в спину. Мешать будет сканер, постоянно выдающий ваше местоположение. Кроме того, понатыкана куча техники: парочка противовоздушных установок SWS, «Мессер Ме262», танк Sherman MK1. Ну а бассейн рассекает HMS Belfast, самый грозный бот на уровне. По всем параметрам — форт, только на воде. Бомбы его берут только разрывные, т. е. с максимальным техногенным уровнем. Оптимальное оружие — «Дюраселл» в купе с пулеметным огнем. И помните, моряки промахиваются редко!

Однако, где же прачечная. Если смотреть НА дом, справа прямо у земли — узенькое окошечко. Бьется легко и непринужденно. Прачечная — совершенно непригодное для боевых действий помещение. Размер — метра эдак 2х2. Однако есть пара фишек, и главная из них — падающая гладильная доска. Активизируется пулевым (или любым другим) попаданием, а эффект имеет почти аналогичный гаражному подъемнику. Что еще? Ах, да. Второе окно в прачечной тоже бьется, это можно использовать для сквозного пролета и отрыва от противника (учитывая то, что влетая в первое вы хватаете мины замедленного действия).

Глава четвертая. Трубочист

Стартуем на чердаке. Дорогу перегородят аж 3 установки SWS и непонятно из какой старины выползший паровой двигатель в средней комнате. Ну с SWS все понятно — нервируют — положите их, не нервируют — положите на них: при достаточной скорости снаряды пролетят мимо цели. Основная фича на участке — дымовая труба в камине родительской спальни. В комнате с одним SWS-ом — в дымоходе дверка, ведущая вас в спальню. Там, кстати, вас поджидает злобная противовоздушная точка, аки в Апокалипсисе. Но это полбеды. Освоившись с управлением в вертикальной плоскости, вы таки добираетесь до нижнего этажа, поджигаете камин



Боты в игре нешуточные. Иной раз вот думаешь: «Да гори оно все огнем с зеленым дымом, лишь бы этот форт замочить». А тут еще оппоненты егозят перед глазами, на главной цели сосредоточиться мешают.



и... закрываете дверцы! Они, как и все открывающееся в игре, требуют времени, чтобы пропустить игрока. За это время любой самый мощный самолет поджарится как цыпленок на вертеле. Что не сделает огонь, то закончит ПВО. Очень, знаете ли, удачный финт получается. Вопрос в другом. Как вам из спальни-то выбраться...

Глава пятая. Тропическая

Уровень представляет собой группу шкафов, выставленных в середине комнаты и образующих правильный квадрат. В центре — так называемое «подпотолочное» пространство с набором бонусов, место хронического посещения. Там вы столкнетесь с противовоздушной установкой M20. Под всей этой шкафной конструкцией на полу — техногенные бонусы в большом количестве. Обновляются они с колоссальной быстротой, поэтому чрезвычайно легко выйти на последний допустимый уровень. У окна — сосредоточение ботов: танк MK1 Sherman и нечто под названием Coastal Defense Fort, береговой охранный форт. Последний по показателям один к одному — наземная точка ПВО, только на сей раз дислоцируется на полке и стреляет не очередями, как «калаш», а по две ракеты, как двустволка. Пол вокруг шкафов усеян поджигаемыми деревяшками, наверное, чтобы сильно низко не летали. И до чертиков всяких растений. Это, возможно, определило название участка. Вылететь из гостиной в столовую у меня так и не получилось — дверь, видать, заклинило. Вылетите — честь вам

и хвала. Хотя там особо рубить нечего — голая комната, ни техногенных бонусов, ни брони, ни оружия. Так что летать вам в основном — по гостиной. Здесь, как нигде, используется напольное пространство под шкафами. Выберите положение, чтобы тыл вам закрывал форт с танком и ждите оппонента. Дальше по накатанной в первой главе схеме.

Глава шестая. Подвальная

Если есть печь в доме, то должна быть и топка. А все повернутые на своем здоровье американцы суют



топку не в дом, а в подвал. Только что-то с водопроводчиком хозяева не поладили и затопило ихний подвал аж по самые щиколотки. Первый позыв искать вторую комнату зарублен на корню. Комната будет всего одна. Где бы еще от противника-то укрыться? Под диван тоже не советую — сила выталкивания впечатает вас в днище дивана с такой силой, что мало не покажется. Ботов нет, спрятаться негде — беда! Если в третьей главе можно было поиграть в кошки-мышки, то на этом участке приходится играть в салочки! Используйте воду для резкой смены курса и экстренное торможение для снятия противника с хвоста. Вообще экстренное торможение — очень полезная фича, главное, чтобы реакция вашего оппонента в этот момент подвела. Даже если сбросить скорость до нуля и заглушить мотор в воздухе, самолет не пойдет камнем к земле, то есть к полу. Он будет опускаться, словно воздушный шарик, медленно, нехотя... Этот факт нарушения закона тяготения можно и нужно использовать по полной программе.

Единственная полезная феня, в которой разрешается использовать окружающую среду, — схватить лазер с жаровни и быстренько ее запалить. Лазер слишком навороченное оружие, чтобы от него отказываться из-за потери каких-то 20 пойнтов брони. Пустячок, а приятно!

Глава седьмая. Манная

Уж не знаю, почему разработчики назвали этот уровень «Мана с небес». То ли падающие техногенные бонусы игроки должны воспринимать аки «манну небесную», то ли в дань памяти всем магам виртуального мира, использующим ману по назначению... Одним словом — комната (заметьте, детская!) одна, и она явно мала даже для двух игроков. В конце должен остаться только один, которому суждено прожить 400 лет в горах Шотландии... Да-с. Ботов нет, да и оружия, собственно, не фонтан — одна только пушка, снаряды которой, впрочем, при максимальном уровне техники начинают рикошетить от стен. Если пойти по аналогии с предыдущими главами, то здесь стратегией игры можно назвать «спринт» или «догони меня, снаряд». Вышеупомянутая мана таки действительно сыпется как снег на голову, что позволяет в кратчайшие сроки поднять техногенный уровень на максимальную высоту. Тут-то начинается эстафета со снарядами. На участке, как нигде, актуально экстренное торможение. Да и вообще, скорость вам здесь ультразвуковая не нужна, большая значимость отводится верткости и броне. Идеальная модель для полетов — «грумен»: всех показателей поровну и больше среднего.



Главный хинт ванной — залечь на дно корыта и наполнить его водой. Пущай полетают, постреляют, атомные бомбы на голову посылпют... а мне все ни почем! Пока не догадаются воду слить...

Глава восьмая. Замкнутое пространство

Все та же детская, но вы ее не узнаете! Из малого замкнутого пространства разработчики сделали еще меньшее!!! В центре комнаты появились два шкафа с посудой, а между ними высокая стопка книг. Правда, и оружие появилось какое-никакое помимо пушки: мины, самонаводящиеся ракеты. Ну а раз нам дали оружие, то и бота заодно приплели — М20. Простреливает добрую половину комнаты с непринужденностью.

Шкафы, как нельзя кстати! Они обеспечивают полную защиту от снарядов М20, и в то же время маскируют от оппонента. Шкаф — идеальное укрытие для игры в прятки. Заглушите мотор и ждите несчастного, который излишне увлекся сбором новинок вооружения. Пара снарядов прямого попадания, экстренный разгон и вереница мин за хвостом — это уложит противника в деревянный макинтош. И в его доме будет играть музыка. Но он ее не услышит!

Глава девятая. Затопленная

Это случилось — с водопроводчиком дядей Васей окончательно поцапались. Он там какой-то шуруп вывинтил в подвале — полдома затоплено. Пространство для маневров огромное — весь второй этаж холла и незатопленные 20 сантиметров от потолка первого. К этим 20 сантиметрам стоит спускаться, только чтобы подхватить парочку бонусов. В кресле на лестнице — броневой, весьма важный. Не гоняйтесь за одиночными техногенными



Каким образом безопасная лазерная указка плавит пластиковые модельки самолетов, танков и иже с ними для меня пока остается непонятным. Понятно одно — делает она это очень эффективно.



бонусами — старайтесь подхватить Большой Бонус, повышающий ваш уровень сразу на 10 единиц.

Сразу предупреждаю — ботов будет немало. Место взлета в затопленной зоне патрулирует HMS Belfast, грозный дозорный катер. Путь на второй этаж пытается загородить Защитный Форт, поэтому не пытайтесь лезть напрямую — попадете на рожон. Вы же летаете, да к тому же вы — маленький. Пролетите в отверстие между стойками перил. На втором этаже вам напомнят, что такое SWS. С противовоздушной установкой вы уже сталкивались, а вот ракетная установка обстреляет впервые. Ракеты несколько мощнее снарядов, да и летят быстрее, от них трудно увильнуть. Выход — бомбы с достойной высоты.

Для полетов советую выбирать реактивные модели с хорошей скоростью, благо место позволяет. По достоинству используйте подарок разработчиков в виде кровати у стены — одна сторона у вас по крайней мере будет прикрыта.

Глава десятая. Траншейная

Нет квартиру никто, конечно, перекапывать не стал. Но бардачная и бедламная глава — ничто по сравнению с тем, с чем вам доведется столкнуться на траншейном участке. Три самые большие комнаты в доме, кухня, столовая и гостиная, завалены картинами, столами, шкафами, причем весть этот скарб либо лежит, либо стоит вверх ногами. Вся конструкция как бы делит комнаты на два этажа. Верхний — над шкафами, нижняя, соответственно, под. Искусственно и искусно созданные изгибы дают играющему некую интрижку: что же будет за следующим поворотом. А может быть много чего: участок — самый насыщенный по количеству ботов. Казалось, разработчики начитались Библии и решили сунуть на уровень «каждой твари по паре». Пары следующие: 2xSWS, 2xM20, 2 стационарные точки ПВО и 2 защитных форта. А это, поверьте, немало. Учитывая скорострельность каждой боевой единицы, иногда забываешь о противнике, а он тут как тут!



Называя статью «Убейте друга батарейкой "Дюраселл"» я не преувеличивал. Раскраска ну просто-таки один в один. Ну и что, что на этих написан какой-то «Электрик»...

Карта на участке не помощник. Ибо девизом может послужить «Главное не определить местоположение противника, а то, как к этому местоположению добраться». Маневров — уйма. От верткости самолета зависит если не все, то очень многое. Найдете лазейку — ваше счастье. А если закидаете эту лазейку минами, то противнику — несчастье. Опять-таки хорошо. Не бейтесь в дверь, ведущую в столовую, — не поможет. Она блокирована мебелью. К тому же это такая же подстава, как и на тропическом участке.

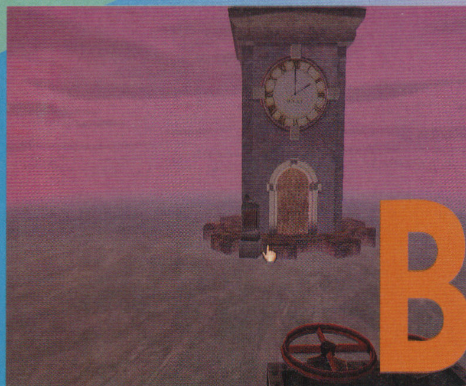
Глава одиннадцатая. Туннельная и заключительная

В участок объединены гостиная и столовая комнаты. И как объединены! В дверном проеме и метра на два в каждую комнату понаставлена мебель, что создает видимость туннеля из одной комнаты в другую. Туннель охраняется тремя танками им. В. Черчилля, в то время как встречать на участке вас, скорее всего, будет Защитный Форт. В принципе оборона слабовата, учитывая то, что на уровне доступны все виды вооружения и пара-тройка Больших техногенных Бонусов. Однако на ботов все равно придется отвлекаться. В остальном — обычный уровень без наворотов. Единственный совет — в туннеле есть прорехи. Вылетев в комнате, сразу разверните самолет и влетите в одну из таких прорех. Окажется, что не противник у вас на хвосте, а совсем наоборот! Что делать дальше — решайте сами. Только на мины не напоритесь.



Как разработчиков угораздило назвать заключительный участок «Туннель любви»? Может быть, в надежде, что в любой баталии победит любовь? Как бы то ни было, не смотря на то, сколько раз вас сбили, обязательно найдите сбивших вас в онлайне (можно сделать это прямо в игре через F2) и виртуально пожмите им руки. Они — герои виртуальной войны. Они это заслужили. MG







Все новое — это хорошо забытое старое

Андрей Верднов

Паспорт

Игра: real Myst
Издатель: Mattel media
Разработчик: Cyan
Жанр: квест
URL http://www.realmyst.com/rm2stage.html
Системные требования:
Процессор: PII 300 МГц,
RAM: 64 Мбайт RAM,
VIDEO: 3D-акселератор, 4 Мбайт VRAM

Мистическая реальность
Вообще, господа и дамы, эту статью вполне можно было бы назвать просто «Мист», и доброй половине игроков все стало бы понятно. Но все же среди читающей аудитории наверняка найдутся люди, у которых сие буквосочетание не вызывает никаких, ну или почти никаких, эмоциональных всплесков. Так вот для вас, дорогие мои, и писался этот труд.

Дела давно минувших дней...
Нет, решительно не верится, что это произошло семь лет назад, однако это именно так. Основанная братьями Миллер в 1987 году компания Cyan, специализировавшаяся до этого на создании развлекательных программ, выпустила в 1993 году Myst — игру, ставшую одним из краеугольных камней современной игровой индустрии. На создание этого шедевра у ребят ушло около двух лет кропотливой работы и, как ни странно, сравнительно мало денег. Помнится, после релиза оригинальной игры появился маленький такой ролик, показывавший некоторые моменты из разработки. Так вот звуки прибоя, оказывается, смоделировали в унитазном бочке. Да что там говорить, Myst с момента своего появления уже успела обрасти массой легенд и домыслов, а уж историй о том, как родился сюжет игры, просто не перечесть. В общем, Myst — это культ, это отдельный жанр, собственная культура со своей системой ценностей и социальными штампами. Любителям цифр скажу, что с момента поступления игры в продажу Myst разошелся уже почти шестимиллионным тиражом, собрал все мыслимые награды и был портирован почти на все существующие игровые платформы. Это чуть ли не единственная игра такого возраста, которой до сих пор удается удерживаться в Top 100 Sales, а это говорит о многом.

Не мало с тех пор...
Успех Myst'а явно не давал спокойно спать многим разработчикам. Оно и понятно, незадолго до выхода оригинальной игры игровая общественность не испытывала особого энтузиазма в отношении готовящегося продукта. Считали, что игра не окупит себя, что в ней не хватает юмора — в общем, это были заявления крайне недальновидных людей, не разглядевших прекрасного лебедя в гадком утенке. Однако и через три года после релиза Myst все еще находилась на вершине списка самых продаваемых игр. Это обстоятельство, а также тот факт, что игра породила огромное количество клонов (игр-подражателей), натолкнули братьев Миллер на мысль о разработке продолжения. Мир второй части Riven: Sequel to Myst был больше и красивее оригинала и при этом не менее увлекательным, однако вокруг игры не сложилось такого ажиотажа, который до сих пор характерен для первой части. Сейчас братья полностью поглощены работой над третьей частью Myst: The Exile, а чтобы нам, игрокам, скучно в ожидании не было, а также для обкатки новых технологий ребята решили сделать римейк своего первенца. Итак, real Myst!

Скоро сказка сказывается...

А знаете, почему в названии первое слово «real» (что переводится на великий и могучий, как «настоящий») пишется с маленькой буквы? Да просто чтобы не осквернять своей тенью второе, главное слово — Myst! Думаю, сложно было бы подобрать более емкое и в то же время лаконичное слово, чтобы описать происходя-



Красота-то какая! Именно отсюда вы начинаете свое путешествие по острову.

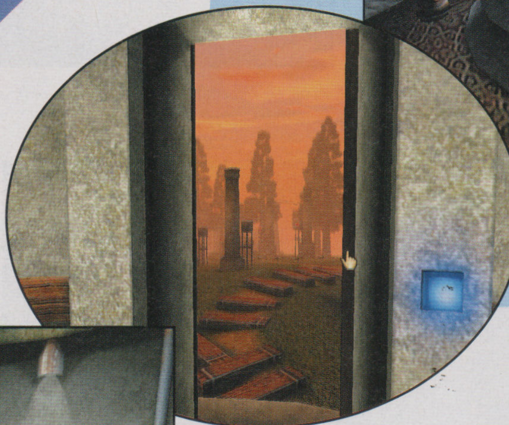
щее. Главный герой, то есть вы, читает в библиотеке книгу, пытаясь разглядеть старую иллюстрацию, как неожиданно комната темнеет, и вы проваливаетесь в какую-то черную дыру... Таков пролог. Дальше вы обнаруживаете себя на довольно странном, но очень красивом острове. Вскоре выяснится, что вы каким-то образом попали в мир книги, которую читали. Вокруг — ни единой живой души. Зато есть библиотека, планетарий, подземные ходы, а главное — выключатели, тумблеры, рычаги и рубильники разных цветов и символики, приводящие в действие сложнейшие механизмы. Вскоре выяснится, что хозяин острова, а, быть может, и его создатель — Атрус — по всей видимости нашел метод каким-то образом воплощать написанное в книге в реальность. Также окажется, что все связи этого острова с другими мирами потеряны, так как один из сынов Атруса сжег книги-порталы. Отец в гневе и заточил обоих сыночков, Ахенара и Сирруса, в книги-темницы. Первое, что приходит в голову после выяснения обстановки,— как бы отсюда выбраться? Но это только одна из больших задач игры. Так вы начинаете исследование этого загадочного острова.

Как уже было сказано выше, мир Myst'а — это один большой и сложный механизм, типичный пример воплощения идеи о том, что все в мире взаимосвязано и малейшее изменение в одной из его частей может привести к значительным перестройкам в другой. Правда, система эта в мире Myst'а на момент появления в ней игрока немного расстроена и покрыта ржавчиной, видимо, по причине загадочного исчезновения хозяина. И, думаю, вы уже догадались, что нам этот «механизм» предстоит чинить и настраивать на протяжении всей игры. Соответственно, в основе всего игрового процесса лежит решение логических задач на механику, геометрию, да и просто на сообразительность. Решение таких мини-загадок, или «пазлов» (от англ. puzzle — головоломка), в рамках глобальной сюжетной линии в свое время стало визитной карточкой Myst'а и в нынешней игре сохранено в полном объеме. Каждая решенная задачка, каждый заведенный механизм, прочитанная книга или открытая дверь приближают нас к разгадке тайны острова. Сюжет, в рамках которого развивается действие игры, никогда не воспринимался публикой однозначно. Нельзя сказать, что он выделяется оригинальностью или какой-то особой глубиной (эка невидаль: сидел, книжку читал, да вдруг в другой мир провалился), однако какие-то почти неуловимые нюансы заставляют настолько погрузиться в мир игры, что еще долго после ее прохождения, всякий раз закрывая глаза, вы будете видеть изумительные пейзажи острова, обсерваторию, потопленный корабль. Да, атмосфера в игре проработана до мелочей, и это при том, что за всю игру вам не встретится ни одного живого человека! Да, настоящий исследователь всегда одинок. Кроме того, по острову мы будем путешествовать налегке, инвентори — эдакий рюкзачок, в который можно положить всякие ценные предметы, нехарактерно мал для игр такого класса. Мы можем положить только один найденный предмет. Однако, с другой стороны, это немного упрощает решение задач, где необходимо применить какой-нибудь болтик. Ведь для решения задач потребуется установить сложные взаимосвязи и не только между механизмами, расположенными в разных частях острова. По мере того, как вы, вслушиваясь в завывания ветра, журчание воды, постукивание и скрежет шестеренок, приходите к пониманию целостности всего острова, кусочки одной большой головоломки будут складываться во все более ясную картину. В Myst'е нашли свое отражение такие старые метафоры, как «шестерни мироздания» и «тайнопись природы».

По структуре остров разделен на определенные зоны с характерным для каждой из них типом загадок и общим дизайном. Так в игре представлены Лунный и Механический миры, эпохи Корабля в камне и Леса на воде. Также, помимо оригинальных, взятых из первой части игры, локаций, есть одна новая, попасть в которую будет ой как не просто.



Темных комнат в игре довольно много... и везде механизмы, рычаги, кнопки...
Обратите внимание на реализацию цветного освещения (разводы на стенах)...



Так реализована смена времени суток в игре.
Выходим из обсерватории, а на острове уже вечереет.



Кресло в планетарии. Только сев в него, можно воспользоваться телескопом и решить одну из множества загадок.



Ракета в вечерней морской дымкке — один из памятников инженерного гения Атруса.



Вот что бывает, когда в комнате гасят свет... Потолок превращается в небо!



Символы и их бесконечные сочетания и комбинации. Квинтэссенция классических головоломок.



Кран — просто еще один из сотен других маленьких элементов огромной головоломки.

Игровой интерфейс может вызвать некоторые затруднения у людей, привыкших к классическим квестам, зато поклонники «шутеров» от первого лица будут чувствовать себя почти как дома. Практически стандартная раскладка, сочетающая клавиши клавиатуры, отвечающие за движение, и мышь-курсор, быстро осваивается и не вызовет в дальнейшем никаких проблем. Кому-то, правда, будет не хватать любимой «рельсы», торчащей из подбородка виртуального десантника, но скоро о подобных глупостях вы забудете. Несмотря на то, что благодаря полной трехмерности по острову можно передвигаться абсолютно свободно, а не методично кликая мышкой менять отрисованные пейзажи, как это было в первой части, мир real Myst не терпит суеты и поспешности. Здесь нет врагов, как и нет друзей, здесь только вы и его величество интеллект. Финал игры довольно драматичен. Вам придется сделать выбор, от которого будет зависеть дальнейшая судьба острова и его создателя. Без права на ошибку: только один вариант правильный, но какой... думаю, вы и сами все поймете, дойдя до финала.



Подземная электростанция. Путем некоторых манипуляций с переключателями все эти генераторы надо привести в действие.

О красотах...

Графика, звук и музыка — вот эти три составляющие создали в свое время уникальную сказочную атмосферу первого «Миста». Можно смело сказать, что на момент выхода игры ни один проект не мог похвастаться такой графикой. Что ж, если тогда «Мист» фактически объяснил людям, что такое SVGA, CD-ROM и мультимедиа-технологии, то «реальный» смело может претендовать на место образцово-показательного продукта достижений в трехмерном программировании. Игра действительно не просто красива, но и зрелищна. А смена дня и ночи, закаты и восходы солнца, смена погодных условий — это просто песня. Динамические тени от разных источников, реалистичное моделирование водной поверхности, да что там говорить, лучше один раз увидеть. Игра использует трехмерный движок Headspin. Он же, кстати, будет применяться и в новом проекте Cyan — Mudpie. Однако есть во всей этой красотище одно слабое место, вы уже догадались, это, конечно же, системные требования. В общем, скажу сразу, требования, указанные на коробке,— самый что ни на есть минимум. То есть, игра-то, конечно, запустится и на первой TNT с Celeron 300, но в таком случае вам придется довольствоваться 6–8 кадрами в секунду при разрешении 640×80 и минимальной степенью детализаци. Удовольствия от такой игры не много — практически никакого. Игра превратится в непрерывную борьбу с мышкой, когда вы в пятый раз попытаетесь проскользнуть в узкую дверь библиотеки. Думаю, что конфигурация компьютера, на которой игра будет комфортно себя «чувствовать» (читай, не тормозить) при 1024×768 с полной детализацией и включенным антиалайзингом (технология сглаживания полигонов), находится в районе PIII — 600, 128 RAM, GeForce DDR. Я бы не сказал, что это «средняя» конфигурация на сегодняшний день.



Карта острова. Схематически отмечены некоторые здания и главное — направление проемов центральной башни.

Игра прекрасно озвучена, а фоновая музыка не только не отвлекает от игры, но и способствует погружению в атмосферу мистического острова. Владельцы мощных звуковых систем смогут насладиться качественным трехмерным звуком, поддержка которого в игре присутствует.

Таким образом, real Myst — качественный римейк нашумевшей игры, который будет интересен всем — как новичкам, так и опытным геймерам. Ну или почти всем, по крайней мере, всем тем, чьи системы удовлетворяют минимальным требованиям игры к «железу». MG

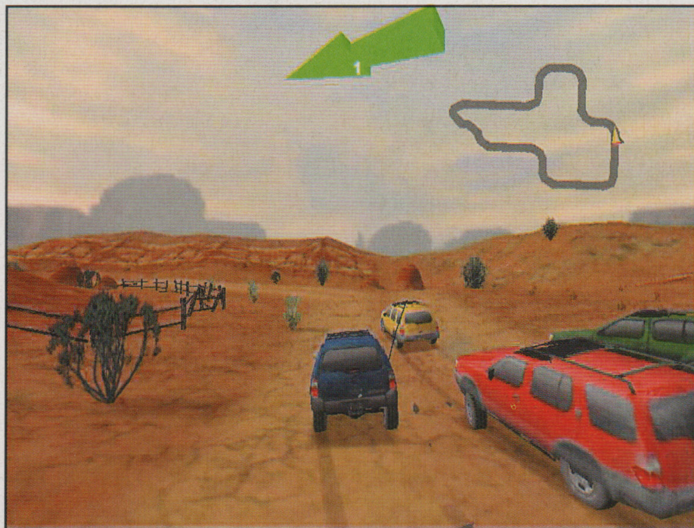
...и незамедлительно увидел в своем рукаве голубя. Внезапно ему пришла в голову мысль, что так не следует поступать. Это как-то нехорошо, неэтично. К тому же обойму заклинило. Он достал из кармана ножик для разделки мидий и, злобно выругавшись, вскрыл рожок. Оттуда посыпались бумажки с секретными донесениями вперемешку с картинками. Патронов не было. Помянув недобрым словом агента, шифровальщиков и упаковщиков, он трясущимися руками хватал уносимые порывами холодного ветра доклады, комкал их, а затем запихивал обратно, в обойму. Внезапно начался дождь, холодные капли которого незамедлительно принялись размывать рисунки и так называемые «скриншоты». Плюнув вслед убегающим по ветру остальным статьям, он распахнул плащ и плашмя рухнул на россыпь материалов, пытаясь таким образом защитить с трудом добытые сведения от губительной влаги. К несчастью, при падении голова его пришлась как раз на частично втоптанный в тропинку кирпич. Он потерял сознание.

Когда его мысли вновь обрели ясность, дождь уже кончился. Солнце высушило траву и деревья; на улицу высыпала ребятня. Он встал и сделал вид, что просто прилег позагорать. Картинки были несколько помяты и немного отсырели, но это не сильно их портило. Уже через две минуты все материалы были собраны в аккуратную стопочку,

ОБОЙМА

которая затем была сложена пополам и засунута во все ту же обойму. Для верности он замотал контейнер изолентой и спрятал его в потайной карман. Напоследок оглядевшись, он понял, что, скорее всего, сможет доставить донесение в редакцию вовремя. Подставив лицо ласковым лучикам солнца, он пошел дальше, радуясь жизни. Но не столь радостной была харя булочника, который...

Содержание



Гонка стартовала. Предстоит выдержать в напряженной обстановке целых три круга. С учетом «специфики» управления это будет не просто сделать.



Подобные прыжки — в порядке вещей. При желании можно сигануть и на большее расстояние. Перевернуть авто все равно не удастся: движком не предусмотрено.

Салават Абдулаев

4x4 EVOLUTION

Гонки второй свежести

Печально признавать, но за последний год поток **гоночных аркад** «средней руки» заметно ослаб. В 1999 году каждый месяц на рынок приходили все новые и новые проекты, а вот 2000 год как-то подкачал. То ли мода на игры подобного жанра прошла, то ли разработчики решили переориентироваться на более популярные нынче жанры. Но факт остается фактом. Гоночные аркады сейчас делает лишь незначительное число разработчиков.



Ввиду выраженной нехватки представителей жанра и общей абстиненции ценителей 4×4 Evolution ждали чуть ли не затаив дыхание. Однако, уже когда дело дошло до стадии демо, в душах виртуальных гонщиков зародился червь сомнения. А стоит ли игра свеч? Продемонстрированный разработчиками высокотехнологичный шабаш на тормозном консольном движке не предвещал ничего хорошего в финале. Убогие в своей нерасторопности «джипы» бороздили просторы якобы просторных трасс, наворачивая круги по строго фиксированным чекпоинтам. Впрочем, к назадавшейся демо прилагался многообещающий фолиант, в котором игрокам сулили множество релизных благ. За это игру все же ждали. Увы, но «финал» истории долгого ожидания не имеет счастливого конца. Релиз не оправдал возложенных на него надежд. Игра вышла, настала пора сказать дружно «фу» в адрес разработчиков.

Если попытаться охарактеризовать игру в нескольких предложениях, то получится приблизительно следующее. Свежеиспеченный гибрид второго «Монстертрака» с его полуфутуристическими бигфутами и третьего TDR'а с его несуразной физической моделью. Подсыпав в получившуюся смесь пару щепоток дорогостоящей лицензии на использование авто, разработчики получили 4×4 Evolution. Трассы с чекпоинтами на каждом километре и стадо озверевших полноприводных «мамонтов», несущихся от одной точки к другой.

Описывать геймплей аркадной гонки — занятие неблагодарное. Либо опустишься до опостылевшего «тупого дизайна трасс», либо начнешь детально расписывать «небьющиеся фары» автомобилей. Постараюсь уйти от избитой схемы, ограничившись описанием плюсов и минусов геймплея. С плюсами в данном случае все предельно просто. Стильно задизайненные серийные внедорожники, среди которых,

Паспорт

4×4 Evolution

Жанр: гоночная аркада
Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Gathering of Developers

URL www.terminalreality.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium III 500 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-акселератор

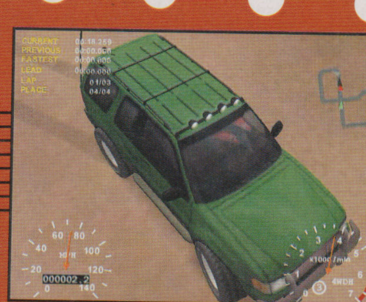
правда, не обнаружилось ни одного настоящего «джипа» (что и не удивительно, лицензию данной компании за «простые деньги» купить просто невозможно). Возможность внести свою лепту в оформление своего железного «зверя» также заслуживает комплимента. Русская душа получила добрую порцию «серого маразма» на отечественных Ленинских проспектах: совершенно безликие под толстым слоем грязи «восьмерки», «десятки» и «мерсы» пробуждают желание взять толстую кисть и «покрасить холодильник в красный цвет». В 4×4 Evolution этого никто не запрещает. Когда краска подсохнет, можно будет залезть под капот, покопаться в настройках движка и даже поменять его на что-то более продвинутое (разумеется, за умеренную плату). Благотворно действует на играющего и наличие нескольких режимов игры: одиночный заезд, «карьера», гонка «на вылет». Можно вдаваться в малоинтересные подробности, но, по сути, положительные качества игры на этом исчерпываются. Пора переходить к нелицеприятным особенностям игры.

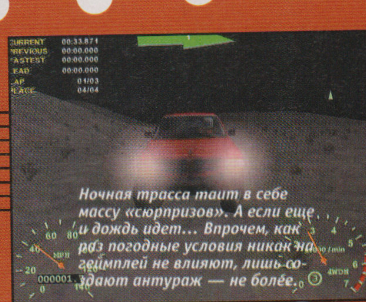


Досадный казус: «джип» свалился в неровность ландшафта и не может выбраться. Придется нажимать на кнопку респавна и возрождаться на трассе более чем в километре в стороне.









Ночная трасса таит в себе массу «сюрпризов». А если еще и дождь идет... Впрочем, как раз погодные условия никак на геймплей не влияют, лишь создают антураж — не более.

Движок игры — сегодня уже не жилец. Выходец из доисторического 1997, максимум 1998 года, но требующий для адекватной работы второго GeForce.

Их набралось несколько больше, чем «плюсов», поэтому уже сейчас не стану рекомендовать 4×4 Evolution рядовому геймеру. Отсутствие «чумового геймплея» не только отпугнет любителя позабавиться на просторах внедорожья, но и вгонит его в тягостный ступор при виде уныло проплывающего за окном пейзажа. Ощущение скорости — нулевое. Черепахи бегают быстрее. Зато «тартилы» из 4×4 Evolution умеют далеко и высоко прыгать. Причем дальность прыжка зависит только от высоты, с которой он совершается, но никоим образом не от начальной скорости авто. Случайно свалившийся в пропасть «грузовик» спокойно встанет на колеса десятью метрами ниже и двадцатью дальше, даже если до этого он стоял на месте. Физика в игре творит чудеса с восприятием внутреннего мира 4×4 Evolution. Мощная податливая рессора внедорожника способна удерживать машину даже на самой замысловатой трассе, но удержать от падения в кювет она не может. В игре, однако, все машины представлены эдакими «неваляшками». Даже выворачивание баранки на 180° по оси не опрокидывает машину. Движок игры просто не знает, что такое «авто вверх ногами». Не менее удивительно выглядит и способность «джипов» сохранять максимальную скорость при движении в гору.

Дизайн трасс хорош, но, как и все остальное в игре, оставляет двойственное чувство. Птички, вылетающие из-под рифленых покрышек, безусловно, хороши, но пернатые, выхватываемые светом фар из проливного дождя глубокой ночью,— это выше понимания любого натуралиста. Существование фонарных столбов, сносимых авто без всякого ущерба для себя, маловероятно. Но «железобетонные» кактусы, произрастающие на «пустынных» трассах — вообще нонсенс. Даже при максимальной скорости машин они успешно противостоят ударам широких бамперов. Однако и сами внедорожники не отстают от вечнозеленых колючек, сохраняя девственную чистоту и полированность капотов в самых тяжелых условия гонки.

Увы, но обещанная разработчиками свобода на трассе преподана в игре самым замысловатым образом. Теоретически вы вольны ехать куда захотите. Трассы хоть и не обладают готическим размахом прерий Motocros Madness 2, но все же весьма обширны. Дело портят пресловутые чекпоинты. Будучи расставленными достаточно близко друг к другу, они обязывают играющего следовать к себе по самой кратчайшей дороге. Изредка нам позволяют выбирать один из двух возможных путей, но ехать «куда глаза глядят» не получится ни при каком раскладе. В результате насладиться неплохим в целом дизайном «окраин» можно только забыв про необходимость приехать в первой тройке и заработать немного деньжат на апгрейд автомобиля. Геймплей, так сказать, не предусматривает.

И последний шаг, на который пошли разработчики, пытаясь похоронить свое детище. Движок игры — и об этом мы уже говорили, но лишь вскользь — сегодня уже не жилец. Выходец из доисторического 1997, максимум 1998 года, но требующий для адекватной работы второго GeForce. Консольное происхождение, безусловно, подразумевает некоторую корявость исполнения, но не должно бросаться в глаза завышенными системными требованиями. Пожалуй, именно пресловутый «реквайрмент» встанет на пути игры к массовому потребителю. Люди испокон веков покупали игры, подобные 4×4 Evolution. Любой рядовой «казуал», придя в магазин с отпрыском и увидев яркую коробочку с изображением шикарного внедорожника, просто не сможет отказать своему хнычущему чаду. Но прежде, чем покупать, он взглянет на оборотную сторону коробки и убедится, что его «машина» соответствует «рекомендуемой конфигурации». А в случае с 4×4 Evolution «машина» вряд ли будет соответствовать запросам игры. MG

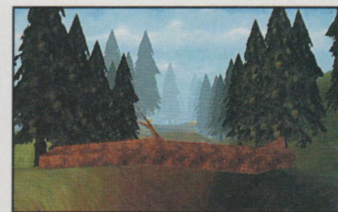


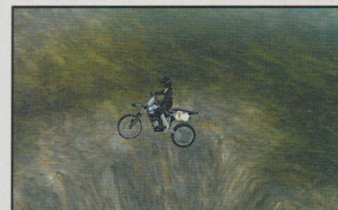
ИТОГО

Настоящим ценителям жанра игры, подобные 4×4 Evolution, вовсе нужно обходить стороной. Грядущий 2001 год обещает быть богатым на гоночные поделки весьма высокого качества, и соблазняться на «здесь и сейчас» второй свежести вряд ли стоит.













Да, такой агрегат действительно не назовешь машиной. Именно на таких устройствах и приходится перемещаться в этой игре. Такая уж у них там, в космосе, техника!



Gomolog

MOTOCROSS MANIA

Безумие на колесах

Лавры популярности Motocross Madness 2 давно не дают спокойно спать многим разработчикам компьютерных развлечений. Ну не спится им. Кашей не корми — дай только сотворить нечто подобное… На лучшее, впрочем, не претендуют. Главное ведь в клоне что — верно, точное соответствие канонам. В случае с Motocross Mania разработчикам удалось добиться соответствия. Не поправ каноны, сумели-таки народить клон. Убогий, вне сомнения, как **клон-убогий**. Играть — ровным счетом никакого удовольствия, но в целом создатели достигли светлой цели, к которой стремились: на Motocross Mania обратили внимание.



Смысл игры — классические покатушки по пересеченной местности. Втыкаем, инсталлируем, запускаем, выбираем — поехали. В наличии некоторое количество трасс. Присутствуют «железные кони». Все это замешано на нескольких режимах игры, которые призваны внести разнообразие в игровой процесс. Когда месить резиной грязь надоедает, можно и по холмикам попрыгать. Физика предельно аркадна. Геймплей был бы ненавязчив, если бы не тотальная тяга разработчиков сделать Motocross Mania зрелищной. Вот на зрелищности-то они и погорели. Motocross Madness 2 был хорош тем, что даже гипертрофированные прыжки по ухабам смотрелись в нем вполне обыденно. Как и должно быть. Полет на полсотни метров в порядке вещей. Стойка на руках, прочно ухватившихся за руль, в воздухе — ежедневное упражнение. «Выход» из седла — утренняя зарядка. В случае с Motocross Mania происходящее воспринимается несколько иначе. Нарочитый акцент на некоторых моментах игрового процесса привел к тому, что игру воспринимаешь не иначе, как пародию на жизнь. А настоящая игра не должна выглядеть пародией. Она должна ей быть. А выглядеть — ни в коем разе. Причем, Motocross Mania выглядит пародией не только на жизнь, но и на… совершенно верно, на Motocross Madness 2. Что уж и вовсе непростительно.

Паспорт

Motocross Mania

Жанр:	arcade
Разработчик:	Deibus Studios
Издатель:	Take 2 Interactive

URL http://www.deibus.com/

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium II 400 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-акселератор

И начнем мы разбор игры с разговора о трассах. Как уже было сказано, их в игре довольно много. Но разработчики в большей степени стремились нарастить количество «дорог», нежели качественно проработать каждую трассу в отдельности. В итоге картинка получилась нелицеприятная. Выбор, казалось бы, велик, а на деле мы имеем множество разновидностей одной и той же трассы. Понятно, что для различных режимов игры они отличаются, но вот внутри одного вида заездов — все под одну гребенку. Играете в местную разновидность «триала» — извольте прыгать по строго ограниченным в своем росте холмам (действительно, большие прыжки не получаются). Желаете прокатиться с ветерком на время в компании с десятком соперников — вот вам еще одна «дорожка», окруженная непрочным забором. Теоретически, можно выехать за пределы трассы, но первого места тогда не видать, как задней подвески на полном ходу. Поэтому, даже имея в теории неограниченный простор, мы вынуждены ютиться (исключительно в соревновании на время) на узкой ухабистой трассе, что порой сильно раздражает. Гонка по чекпоинтам — так та и вовсе никуда не годится. Разработчики, видимо, забыли, что для грамотной ориентации в пространстве нужен либо указатель на экране, либо карта, наглядно демонстрирующая направление, на панель вывешивать. Ни того, ни другого в Motocross Mania не предусмотрено. Как ориентироваться — не понятно. Разве что по пыли, оставляемой мотоциклами соперников. Они-то дорогу хорошо знают.

Что еще обращает на себя внимание, когда путешествуешь по просторам игры, так это отсутствие какой бы то ни было детализации уровней. То ли дело Motocross Madness. Вот уж где трассы были так трассы. В случае с Motocross Mania мы имеем диаметрально противоположную картину. Практически «голые» ландшафты. Если где и удается обнаружить деревце,

Труп. Только что я пережил падение при скорости в 180 км/ч с достаточно большой высоты. Но это только видимость — через пару секунд я вновь займу место на мотоцикле, вернувшись на трассу.



то это исключение. Дремучих непролазных зарослей же в игре и вовсе нет. Можно, конечно, представить себе, что гонка проходит в условиях Сахары, но ведь в Motocross Madness и пустыни были весьма реалистично представлены. А в «Мании» что ни трасса — то голая текстура. «Гоночные» треки еще иногда могут порадовать неплохим подбором перепада высот. Прыгать на них порой бывает весьма занятно. Но лишь дело доходит до более обширных пространств (гонки по чекпоинтам, например), как все снова становится до предела скучным. Холмы, похожие один на другой, овраги...

В «Маднессе» по местности можно было неплохо ориентироваться. Проехав круг один раз — второй давался без особых усилий, ибо трасса хорошо запоминалась.

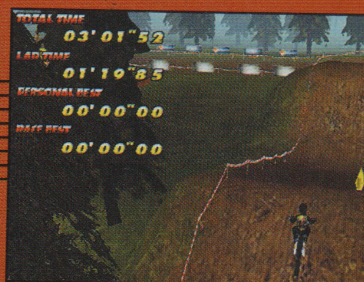
В Motocross Mania узнавать нечего. «Мама, а вот наша булочка...»

Но это, что касается трасс. Но в Motocross Mania присутствует еще немало особенностей, способных отвратить играющего от монитора. Например, игровая физика. Разработчики явно стремились следовать путям, проторенным «Мотокроссом». Увы, и на этом поприще их подстерегала неудача. Единственное, что у них в итоге получилось — то самое подобие. Начать хотя бы с прыжков. От головокружительных полетов на десятки метров остались лишь сомнительные путешествия по воздуху на расстояние не более десяти-пятнадцати. Причем, время, затрачиваемое мотокаром на полет, не сильно изменилось. Картинка в итоге вышла довольно уморительная. Что стоило разработчикам чуть приблизить физику геймплея к реальности? Многого стоило. Ведь изначально ставка делалась на возможность вытворять в полете самые замысловатые трюки. А стоило заставить тяготение приземлять мотоцикл на несколько секунд раньше, и времени на трюки уже не хватило бы. Результат налицо.

Возможность выполнять самые замысловатые «упражнения» на железном коне, пребывая в состоянии свободного падения, повлекла за собой необходимость вводить до-









AI не жульничает. Не выбирает кратчайшую траекторию, да и путешествует по трассе не по заранее прописанному скрипту, а, так сказать, изучает путь на местности.



полнительные клавиши управления. Шутка ли — четырнадцать «отборных» трюков. Даже Motocross Madness не мог похвастаться таким изобилием «выкрутас». Вот только весьма сомнительна необходимость подобного «кривляния в седле». Со спины выглядит все равно не слишком впечатляюще, а вот приземлиться на все два после выполнения серии из двух-трех «па» довольно сложно. Оппоненты — так те всегда приземляются, как положено.

Кстати, о соперниках. Наверное, они то самое единственное, что заслуживает в Motocross Mania похвалы. AI выполнен на уровне. Во-первых, он не жульничает. Не выбирает кратчайшую траекторию, да и путешествует по трассе не по заранее прописанному скрипту, а, так сказать, изучает путь на местности. То есть, каждый раз, выходя на новый круг, противники выбирают новую дорогу. Иногда мотоциклисты могут и заблудиться — довольно частое явление. Вот только трюки в воздухе у них получаются практически всегда идеально. Во всем же остальном — очень добротный и «правильный» AI.

Осталось поговорить о малом. Графика и звук редко спасают игру, но вот похоронить ее они способны в считанные секунды. Впрочем, в случае с Motocross Mania похорон ждать не следует. Все не так уж и плохо. Графика, конечно, не шедевр, до второго «Мотокросса», увы, не дотягивает. Но в целом смотрится вполне современно. Модельки мотоциклов отрисованы весьма прилично, движения плавные, особенно в момент падения. О блеклости текстур и отсутствии их разнообразия уже говорилось, поэтому повторяться не будем. Дизайн трасс тоже подкачал, но не настолько, чтобы окончательно списывать игру со счетов. В конце концов, не так уж много симуляторов мотокросса (пускай и предельно аркадного) выходит сейчас на PC. Звук и музыка серенькие, ничем не примечательные, но сила именно в незаметности. «Главное не мешать, а уж оно само как-нибудь...» MG

Даже имея в теории неограниченный простор, мы вынуждены ютиться на узкой ухабистой трассе, что порой сильно раздражает.



Переехать на полной скорости по поваленному дереву над пропастью — дело не из легких. Учитывая то, что я уже перелетел через пропасть шириной в Великий Каньон.









Дизайн трасс подкачал, но не настолько, чтобы окончательно списывать игру со счетов. В конце концов, не так уж много симуляторов мотокросса выходит сейчас на PC.



Моя попытка совершить обратное сальто при очередном достаточно высоком прыжке. Попробуйте сами. Иногда получается. Иногда — сворачиваешь шею...



Игра полностью заслуживает упомянутые в начале статьи «три с половиной» балла. Можно сказать, что разработчики, выпустив Motocross Mania, неплохо зарекомендовали себя на поприще создания гоночных симуляторов (прошлые проекты были куда менее удачные). А вот насчет того, играть в это «чудо-манию» или повременить, ответ однозначный — повременить. По крайней мере, до выхода Motocross Mania 2.

Константин Инин

RESIDENT EVIL 3

Бей зомбей!

При словах «Resident Evil» сердце ортодоксального адепта PlayStation (чувака, который играл на этой приставке еще во времена ее зарождения и уважает всю классику) начинает биться интенсивно и стремительно. Особо впечатлительные индивиды совершают отталкивающие движения руками, особо депрессивные — нервно потирают шею. Ничего похожего не происходит с адептом PC: ему все эти замолки с зомби до большой и яркой лампочки. Если серия Final Fantasy пользуется у этих самых PC-player'ов некоторой симпатией, то серия **Resident Evil** не снискала... в общем, ничего, чего можно было бы снискать, она не снискала. Насколько может изменить ситуацию третья часть?



Паспорт

Resident Evil 3

Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Capcom
Издатель:	Capcom
URL	www.capcom.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	64 Мбайт

Resident Evil 1 появился на PC в 1997 году и одним из первых гордо явил миру бирку 3Dfx Voodoo. На задниках дисков были картинки красоты неземной. Собственно эти же картинки вы видите перед собой сейчас — третья часть игры на PlayStation в подавляющем большинстве случаев очень несерьезно отличается от первой части в графическом плане. По крайней мере, после прохождения такого сурового испытания, как полиграфия, картинки из RE просто и RE третьего становятся практически неотличимы. А теперь представьте себе, как это должно было выглядеть тогда, в 1997! Первый Quake год как появился, грядущий второй был вершиной технологических достижений. В нем были настоящие прозрачные окна!

Resident Evil 2 прошел незамеченным. Ярлыки «поддержка 3Dfx» шлепать перестали, новых и настолько же красивых бляшек не появилось, игра ничем принципиально не отличалась от предшественницы. PlayStation-игроки продолжали выкрикивать слова «культ, культ».

Собственно, абсолютно все равно — рассматривать Resident Evil 3 или всю серию в целом. Геймплей

практически не меняется: новая история — это все, что предлагают нам авторы в новой части. Город Raccoon заполонили зомби; героиня первой части, Джил Валентайн, должна выбраться из города, поскольку там ее убьют. Тонкая, необычная завязка. Сложная мотивация героя, интересные подробности предыстории. Можно продолжать мочить.

Портирование не украсило рассматриваемую игру. В отличие от Final Fantasy, Resident Evil — вся одно большое зрелище.

Дальнейшее изложение предназначено исключительно тем, кто не видел предыдущих частей. Проще рассказать все сначала, чем искать отличия.

Наша героиня может ходить, бегать, стрелять и очень быстро разворачиваться — это такая специальная фишка. У нашей героини есть inventory, в которое можно положить очень небольшое количество предметов. Ограничение сделано даже не по весу, а поштучно: хоть пулемет клади, хоть патрон — слот занят. Чрезвычайно неудобная попытка повысить реализм происходящего; причем стремление к этому реализму почему-то не сподвигло разработчиков дать игроку возможность выбрасывать ненужные предметы где угодно. Вас обязательно спросят, желаете вы взять предмет или же нет, но уж если вы его взяли, то до ближайшего мусорного ящика, в который можно будет складировать устаревшую пушку или лишние аптечки, вам придется таскать его с собой. Одна радость: ящик мусорный, где ни откроешь, — всегда лежит одно и то же.

В игре два уровня сложности. На низком у вас сразу есть автомат, в ближайшем ящике боеприпасов столько, что, кроме зомби, хватило бы и на полицию, если бы зомби не прикончили ее первыми, и еще на пару волн подкрепления. Зомби умирают легко и красиво — в прямом смысле этого слова, головы отлетают только так. Ах да, еще в том же ящике лежит огромное количество сейвов — они представляют собой ленты для пишущей машинки; сами машинки расставлены в тех же местах, что и ящики (а вы что хотели? Чтобы в PlayStation'овском триллере вам давали сейвиться где угодно? С какой, собственно, радости?). На высоком уровне сложности картина резко и критично меняется: вы начинаете игру с пукалкой на 15 патронов, вокруг трое зомби, для того чтобы повалить хотя бы одного, нужно потратить патронов, скажем, 7. И нет гарантии, что свалившийся зомби не встанет секунд через 15–20 снова. В общем, основное наше оружие — ноги. Вот где пригождается «мгновенный разворот на 180 градусов»!

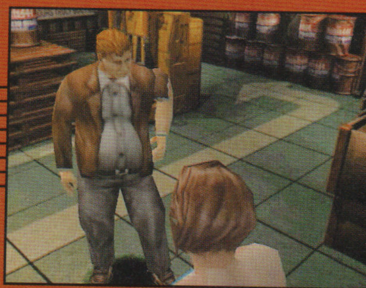
Собственно, далее вы, либо легко и непринужденно, либо резвенько и стараясь не задерживаться на одном месте (в зависимости от уровня сложности), мочите зомби (вообще говоря, на высоком уровне вы делаете это меньше и только по необходимости: патронов на то, чтобы замочить всех гадов, все равно не хватит). Параллельно



Толпа зомбей идет организованной толпой. Сейчас вот дойдет и вынесет полицию — и то хорошо, дело доброе сделают.





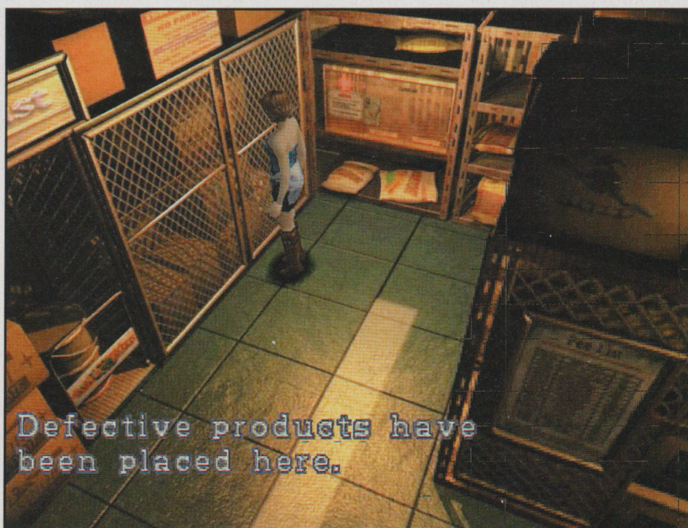




движется квестовая линия — сборник загадок для тех, кто меньше самых маленьких. Вы подходите к препятствию, вам подробно рассказывается, с помощью какого предмета можно это препятствие устранить. Как правило, на полтора километра вокруг ничего «берущегося», кроме этого предмета, просто нет, а сам предмет отчаянно мигает (такая звездочка маленькая) и расположен так, что его хорошо видно уже на входе в локейшн. У тех, кто догадался, что в этом месте надо сделать, может возникнуть только одна проблема: переполненный инвентори (рекомендуется всегда держать пару слотов пустыми). Ну, разве что еще на высокой сложности могут убить по дороге, на низкой — не исключено, что станет скучно бежать. Те же, кто не догадался, что в этом месте надо делать... в общем, вряд ли они сейчас читают эту статью.

Почему в эту лабудень играет народ? Во-первых, потому, что для PlayStation это круто. Очень круто. Большой телевизионный экран, спокойное отношение к жирным пикселам, атмосфера очень хорошая по тем временам, когда игра становилась культовой, графика. Ровный геймплей, душевно нарисованные зомби,

Главный принцип — верить написанному. Сказано «здесь лежат дефективные продукты» — и нечего туда лезть, а то и самому недолго в зомби превратиться.



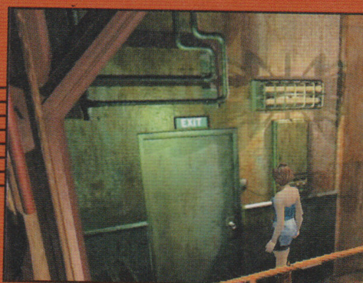


Наивные полицейские думают, что смогут отбиться от зомби! Как бы не так — попробуй убей уже мертвого.

честно разлетающиеся на куски и со стоном падающие на землю. Отличный, самый что ни на есть «триллеровский» звук.









Все бы ничего, если бы не масса недостатков, особенно тяжело воспринимаемых игроками, привыкшими к «писюку». На PlayStation'е главное — рассказ истории. Создание атмосферы и изложение захватывающей, приковывающей к экрану истории. Такова традиция, и это неудивительно для платформы, ориентированной в первую очередь на singleplayer. Задаче максимального повышения интереса истории подчиняется и графика: она должна быть очень зрелищной. В итоге ради выигрышности каждой конкретной картинки разработчики жертвуют удобством геймплея. Мы всегда имеем очень выгодный ракурс, но на каждом новом экране по-новому поворачивается и камера, и запоминать дорогу становится чудовищно неудобно. Если бы не линейность истории, играть было бы просто невозможно: создавать картину уровня из отдельных кадров просто лень, и ты тупо бегаешь с картинки на картинку, пока наконец не выбредаешь к нужному месту, благо таких мест больше двух на одном участке игры все равно не бывает. Из-за той самой линейности. И еще одно: раз у нас главное — история, то давайте сделаем так, чтобы герой не отвлекался на зомби. Разлетаются они красиво, но убивать их просто. Проще, чем в Tomb Raider'е, хотя и кажется, что это невозможно. У нас же не аркада, а триллер.

В результате мы тупо бегаем, тупо отстреливаем зомби, тупо открываем дверь за дверью. Наслаждаемся историей. Как говорят у нас в Одессе, вам надо это развлечение?

Мы тупо бегаем, тупо отстреливаем зомби, тупо открываем дверь за дверью. Наслаждаемся историей. Как говорят у нас в Одессе, вам надо это развлечение?

Дополнительные проблемы «Резиденту» создает тот факт, что это порт. Порты с PlayStation'а на PC вообще делаются крайне лениво; я не буду сейчас долго рассказывать, как от этого пострадал Resident Evil 3, ограничусь парой фактов. С одной стороны, были в Resident'е такие фирменные двери. Подходит игрок к двери, жмет, дескать, «войти» — появляется черный экран, на котором приближается, а потом со скрипом открывается дверь (калитка, ворота). Это, конечно, добавляло атмосферы. Но не только ради атмосферы решили испытывать терпение игрока разработчики Resident'а, а ради того, чтобы хоть что-то болталось на экране во время подгрузки новой картинки. Спрашивается: какого черта было оставлять эти двери на писюке, на котором подгрузка происходит мгновенно или, по крайней мере, в несколько раз быстрее, чем открывается эта самая дверь?!

С другой стороны, при растягивании картинки до заданного разрешения она частями бьется на квадратики, между которыми четко заметны белые линии. Это к вопросу о разрешении новых, специфически писюковых задач. Поддержка всех мыслимых разрешений это, конечно, хорошо, но играть без ощущения, что перед тобой аккуратно разбитое стекло, возможно только в 640×480.

Думаю, изложенного достаточно, чтобы прояснить, почему портирование не украсило рассматриваемую игру.

В отличие от Final Fantasy, представляющей интерес и как зрелище — своими роликами, и как игра — всем остальным, Resident Evil — вся одно большое зрелище (которое все не стоит одного финального ролика!!! — *Прим. авт.*) Магнум бух — голова с плеч долой. Кровь много-много все сторона. Возможно, RE обретет новую жизнь на Dreamcast'е. И опять будет завораживать головокружительной графикой — воплощением последних достижений индустрии.

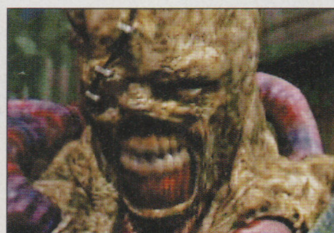
Квестовая линия — сборник загадок для тех, кто меньше самых маленьких. Вы подходите к препятствию, вам подробно рассказывается, с помощью какого предмета можно это препятствие устранить.

Феерической обстановкой и страшными гадами. Очень может быть. Однако же PlayStation-версия (и все ее порты) представляет ценность лишь как предмет культа. MG



ИТОГО

Resident Evil — игра мимо времени. Хит «доускорительных» времен, он технически отстает от подавляющего большинства современных PC-игр и подавляющего большинства PC-игр годичной давности. На сегодняшний день не более впечатляющее, чем мюзикл, поставленный по случаю дня рождения председателя колхоза «Красная заря» в клубе этого же колхоза.









Антон Гусаров

GALAGA: DESTINATION EARTH

В бой идут одни старики

Когда деревья казались выше, солнце светило ярче, а Билл доказывал, что 640 Кбайт памяти — предел мечтаний всех и каждого, широко известная в узких кругах Konami выпустила **несравненную Galaga**. Произошло это знаменательное событие в самом начале 80-х годов уходящего века, и поэтому под словом «аркада» подразумевается «игровой автомат», а не shoot'em up о двух плоскостях.

Всего через пару месяцев после появления на рынке, что по тогдашним меркам всего ничего, аркада стала одной из самых популярных среди завсегдатаев нездешних залов игровых автоматов, а уже тогда появившиеся критики обозвали ее едва ли не лучшей из всех, что когда-либо выпускались вообще и самой Konami в частности. И все потому, что повернутые на всяких нововведениях японцы создали уникальную на тот момент систему: врагов и супостатов они заставили летать не абы как, а строго армиями, в которых флагманские, наиболее опасные, корабли пришельцев сопровождались ордами менее мощных. Казалось бы, какая мелочь...

По причине необычайного успеха Galaga портировали на многие, если не все существовавшие платформы, включая, разумеется, PC. В какой-то степени это продлило век игры, но все же довольно скоро она была забыта. На этом история Galaga заканчивается. А впрочем, нет: в середине 90-х предпринималась попытка реанимировать игрушку, правда, безрезультатная.

Наступает год нынешний. Hasbro Interactive, один из крупнейших паблишеров планеты, объявляет о том, что римейк (или сиквел?) мегахита бородатой древности под названием Galaga: Destination Earth совсем скоро появится в продаже. Несмотря на то, что ныло под «ложечкой» (уж не гастрит ли?) и щемило где-то слева, меня сильно смутило, что издавать Destination Earth будет контора, в основном известная своими детскими поделками. Ну как же, Galaga, далекое консольное детство, сросшиеся с геймпадом пальцы...

Автора, автора!

Два десятка лет не прошли для аркады зря: у Destination Earth есть сюжет. Не ахти какой, разумеется, но присутствует и даже коррелирует с прежней Galaga, что с римейками последних лет случается, к сожалению, нечасто.



Паспорт

Galaga: Destination Earth
Жанр: arcade
Разработчик: King of the Jungle
Издатель: Hasbro Interactive
URL: http://www.hasbro.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт

Предыстория игры охватывает промежуток в два с небольшим столетия. Ни больше ни меньше. В 1981 году забытая Богом, но не пришельцами планета Земля в очередной раз подвергалась опасности быть разгромленной (испепеленной, уничтоженной — нужное подчеркнуть) невесть откуда взявшимися насекомообразными алиенами странноватой расы Galaga. Тогда землянам удалось заставить инопланетян обратиться в бегство, но смогут ли они это сделать позже?



Ну почему, почему все вражеские корабли выглядят одинаково?! В первой Galaga они хотя бы раскраской различались.

По закону жанра, геймеру отводится незавидная роль желторотого стажера, коему пришлось патрулировать окрестности в то время, как старшие товарищи не на жизнь, а на смерть бились с алиенами…

К концу XXII века человечество достигло удивительных высот в развитии техники и технологий. Люди колонизировали близлежащие, а затем и отдаленные в пространстве планеты, благодаря практически неограниченному потенциалу нанотехнологии. Мельчайшие роботы, размеры которых были сопоставимы с насекомыми, позволили изменять поверхность планет за какие-то десятилетия. Экспансионистские устремления землян обернулись тем, что на оборону и прочие вооруженные силы выделялось в три раза меньше средств, чем во времена менее активного расселения. Начиналась эра так называемого удаленного терраформинга: запустив дистанционно управляемый корабль осваивать ту или иную планету, люди неторопливо следовали за ним и по прибытии обнаруживали идеально подходящий для колонизации мир. Одной из первых планет, что была заселена подобным способом, был Плутон.

Одновременно с этим земляне закончили создание еще более продвинутого корабля-терраформера, оснащенного двигателем, который способен достигать околосветовых скоростей, и имеющего на вооружении нанороботов последнего поколения — нанитов (Nanites). Он был отправлен к M1123, ближайшей к Солнцу звездной системе.

Вскоре после запуска звездолета колонисты Плутона засекли тысячи, многие тысячи двигающихся в подпространстве объектов. Предварительный анализ позволил установить, откуда и, главное, куда держали путь незванные гости. Их последняя остановка — M1123. Их цель — Солнечная система, Земля и все планеты, колонизированные к тому времени людьми. Дальнейшие исследования показали, что к Солнечной ситеме приближалась армада Galaga. Подумать только.

Была объявлена всеобщая мобилизация, гражданские пилоты обучались военному делу, проводилось обследование сохранившихся еще с прошлой войны останков пришельцев с применением самых последних технологий в целях нахождения слабых мест в их защите, а также выяснения их происхождения.

Galaga не заставили себя долго ждать. В одной лишь битве около злополучного Плутона они уничтожили основной флот землян. Те немногие, кто уцелел, отправились зализывать раны домой. С этого момента, по сути, и начинается игра. По закону жанра, геймеру отводится незавидная роль желторотого стажера, коему пришлось патрулировать окрестности в то время, как старшие товарищи не на жизнь, а на смерть бились с алиенами…

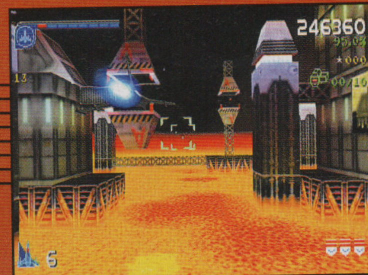
Несколькими годами позже, после битвы при Плутоне было установлено, что Galaga имеют земное (!) происхождение. В основу генетики нанороботов, отправленных к M1123 на втором терраформере, был положен геном фруктовой мухи, столь любимой биологами всех времен и народов. Тщательный осмотр того, что осталось от непобедимых Galaga, показал схожесть генетических кодов нанитов и «пришельцев» — последние были не более чем продвинутой и самоуправляемой модификацией первых.

Доктора, доктора!

Вы не поверите, но весь этот бред, столь подробно пересказываемый мною выше, — лучшее, что есть в Galaga: Destination Earth. Не зря ведь «авторов сценария» — ей-богу, так в Credits и написали — у игрушки аж три, а программистов всего два.







В теории нездорового цвета прицел должен бы решить пресловутую проблему глубины. На практике он ее только усугубляет. Понять, находится ли алиен внутри «квадрата» или вне его, сложно. Еще точнее, — нельзя.



Писать здесь не о чем. Здесь надо ругаться.

Все начинается с мелочей: театр — с вешалки, игра — с приятного и удобного для навигации меню. Со вторым King of the Jungle кое-как справилась, благо не авиасимулятор какой ваяли, а аркаду обыкновенную, в какову играть надо, а не настраивать. Что же касается приятственности, то тут эстетов явно ждет разочарование. Отличные, яркие задники (они же бэкграунды), долженствующие создавать атмосферу, затмеваются вызывающим раздражение шрифтом блеклого цвета, шереховатости которого девелоперы даже не потрудились сгладить! Мелочь, конечно, но очень неприятно. Аллах с ним, заспускаем игру, и… хрупкая надежда увидеть нечто самобытное разбивается о грубый гранит сущности игры.

Конечно, аркада суть жанр специфический, неприхотливый и изысканностью оригинальных геймплей-находок очаровывать необязанный, так как все, что могли

и хотели сказать разработчики подобного рода игр, уже было высказано. «Убей или убит будешь». Жанровая узость не разрешает выйти за рамки, установленные несколько десятков лет назад. «Содержание» неизменно; варьируется «форма».

Обертка у Destination Earth, как полагается, трехмерная. Более того, King of the Jungle предлагает почувствовать всю прелесть «перспективного» подхода к созданию 3D-аркады. В процессе игры будет периодически происходить смена плана. То ваш корабль показывается сверху a la «классическая Galaga», то сбоку, на манер совсем уж бесстыжего платформера, то вообще, прошу прощения, сзади, в полном, что называется, 3D. Замысел King of the Jungle понятен — придать Galaga некоторую кинематографичность; как следствие — эпичность, пафосность. Само собой разумеется, с этой задачей наши горе-разработчики не справились.

Главная беда Destination Earth заключается как раз в ее «перспективности». По причине частого изменения точки обзора теряется важнейший элемент трехмерности — глубина. Не чувствуется она, и все тут. Ладно бы, если ее не ощущалось в спорных видах «сверху» и «сбоку», где глубина в принципе не нужна, но все гораздо хуже: ее присутствие не замечаешь при натуральном 3D-плане «сзади». Трехмерности умельцы из King of the Jungle все же добиваются, только совсем уж оригинальным способом. Они ее имитируют! Причем настолько неудачно, что определить, скажем, расстояние до того или иного алиена совершенно невозможно. Да и не нужно. Все равно ошибетесь, и он столкнется с вами.

Грехи и огрехи Destination Earth на «картонном» 3D-движке не заканчиваются. Чем дольше играешь, тем труднее избавиться от мысли, что Galaga — это некая нелепость, пародия на «правильную» аркаду. Светлых моментов в игре очень немного: непривычное отсутствие багов и непритязательность игры к системным ресурсам.

Кондовая линейность, не поддающаяся никакому объяснению невозможность сохраниться (!), крайне низкая сложность — лишь малая толика проблем Destination Earth.

В остальном же куда ни ткни — пробел, недоработка, недочет. В качестве примера можно привести хотя бы систему power-up'ов, святая святых любой игры жанра. King of the Jungle создала немыслимое количество сих временных апгрейдов — целых два. Shield Power-Up восстанавливает, как несложно догадаться, щит корабля, а энное число Ship Merit'ов дарует какой-нибудь презент: дополнительные очки, ускорение, маневренность и даже бонусный корабль, в просторечии именуемый «жизнью». И только-то.



Самый красивый эффект в игре — смерть. Ваша смерть. Насыщенно-красного цвета.







Не вызывающая жалости ущербность Galaga, повторюсь, видна в каждом элементе геймплея, ее составляющем. Кондовая линейность, не поддающаяся никакому объяснению невозможность сохраниться (!), крайне низкая сложность — лишь малая толика проблем Destination Earth.

Трехмерности умельцы из King of the Jungle добиваются, только совсем уж оригинальным способом. Они ее имитируют! Причем настолько неудачно, что определить расстояние до того или иного алиена совершенно невозможно.

Не стреляйте в пианиста

До сего момента я сознательно ничего не говорил ни о графике, ни о звуке. Строго говоря, «ничего» и является словом, наиболее мягко характеризующим обрамление Destination Earth.

Блекло. Про бесперспективность перспективы Galaga было сказано уже много. Запавшие в душу бэкграунды и симпатичные ролики, демонстрируемые между миссиями, резко контрастируют со всей остальной «медией». Звук наличествует, но не более того. То есть вроде бы есть, но в то же время его как бы и нет, настолько он посредственен.

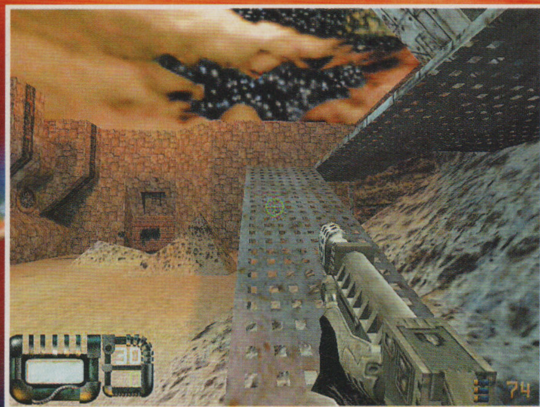
Серо. Модели угловаты и плохо текстурированы. Космос убийственно реалистичен: одернут легкой дымкой мутной цветности, прикрашен десятком крохотных звезд и залит какой-то чернью.

Тоскливо. Взрывы и дизайн уровней радости не приносят. Играть неимоверно скучно, и даже вкус победы какой-то пресный. Спасли, и ладно.

Атмосфера? Да какая, к черту, атмосфера... MG



Что скрывать — основная деятельность King of the Jungle связана с недокомпьютерами, в частности с одной маломощной, но все еще жутко популярной консолью, появившейся на рынке полдесятка лет тому назад. Для нее британские игроделы выпустили целых 3 (три — прописью) аркады сравнимого с Galaga качества. Комментарии излишни.



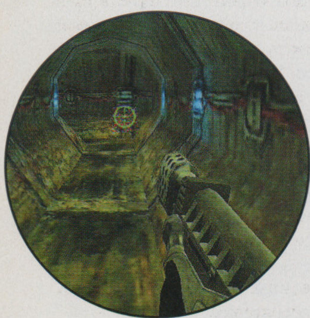

Как видим, «кровь» та же — фирменная, грязно-зеленая, модели те же. Слегка изменились цвета костюмов. Это, дети, мод.

Константин Инин

GUNMAN CHRONICLES

Half-Life недобитый

Gunman есть яркое воплощение конструкции «опять двадцать пять». Мод Half-Life — это как бы новая игра (история, оружие, монстры) на старом движке; однако же почему-то заметно именно «на старом движке». От ощущения, что **перед нами Half-Life**, избавиться невозможно (даже если не нажимать Alt-Tab и не замечать, что виндовое окошко игры именно так — half-life — и называется). Все бы не страшно: в конце концов, мы и в HL: Opposing Force рубились, и в HL: Counterstrike рубимся — до сих пор и с удовольствием.



Паспорт

Gunman Chronicles

Жанр:	3D-action
Разработчик:	ReWolf
Издатель:	Sierra
URL	http://www.sierra.com
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт

Только Gunman — title новый, и все Half-Life'овские движковые радости, вылезшие на свет божий в 2000 году, рождают только что-то в духе «Милые, опомнитесь, тысячелетие у нас на дворе уже практически новое. Куда вы прете?». Это на момент выхода игры и написания текста; на момент его прочтения вами тысячелетие будет не «уже практически», а просто новым. И казусы, подобные Gunman'у, будут просто постыдны.

Нет, в самом деле: кому-то нравятся сразу две вещи — игра Half-Life и космическая тематика. Этот кто-то долго и старательно переделывает все текстуры HL так, чтобы они уместно смотрелись на космической станции, засовывает героя в вагончик в два раза меньше, чем на Black Mesa, и пишет феерически занудный текст, излагаемый из все того же динамика. На фоне все тех же титров. Что при этом происходит за окнами — мама моя!
В Half-Life нас потрясали живописные картины (весьма свежо тогда выглядевшие), мы осматривали часовых и здоровенного робота-погрузчика, въезжали в предельно строго засекреченные тоннели (и засекреченность их бросалась в глаза) — в Gunman Chronicles нам три минуты демонстрируются образующие космическую базу и отличающиеся разве что оттенками красного цвета панели, а также марширующие в просветах между ними gunman'ы. Сальери хотя бы не пытался повторить Моцарта, поэтому стал нарицательным, но не смешным. По истечении

трехминутной пытки на экране появляется надпись, информирующая нас, как двигаться: 1 — вперед; 2 — назад; 3 — влево; 4 — вправо. Управление переходит в наши руки.

Tutorial в Gunman'е организован прямо в теле игры и совмещен с «введением в атмосферу».

нятно с кем. Сразу после торжественного открытия памятника наш герой, один из немногих выживших в той истории, должен лететь на очередное задание: чего-то и кого-то там проверять. А пока готовятся dropship'ы, нам предлагается потренироваться в стрельбе из разнообразного оружия.

Разработчики добросовестно и обильно реализовали свои нездоровые фантазии, но впечатления это не производит никакого.

Gunmens — это такой космический спецназ: на множестве цивилизованных планет иногда случаются разнообразные неприятности; элитное подразделение бесстрашных бойцов (одна текстурная рожа на всех) решительно устремляется к очагу неприятностей и борется с ними до победного. Или умирает,



Tutorial ужасен. Прыгать из приседа больше нельзя, а чему еще учиться, совершенно непонятно; из-за случившегося по дороге ЧП (уж слизывать, так слизывать) мы осваиваем залезание на лестницы, нажим кнопок, использование аптечек и разбивание стекол ножом; единственное, что может стать для

гранатами и минами — представьте, вы можете поставить proximity mine из-за угла!),— одно из немногих светлых пятен в игре. Покатавшись на танке, мы бежим к dropship'у, погружаемся и прилетаем прямо к засаде.

Оказывается, генерал не погиб. Чего он там в кишечнике (или ранее) животному порвал, чем он это сделал, как складывалась его жизнь впоследствии и, главное, откуда он набрал такую хренову тучу помощников, остается загадкой, но на планете нас встречают пулеметный огонь, взрывы и ряд других неожиданностей, в результате которых от всего отряда остаемся только мы. Генерал теперь сам занялся разведением xenom'ов, рассматривая их как универсальное оружие; с его помощью он собирается несколько изменить численность человечества, а gunman'ы пользуются особой его ненавистью — бросили, гады, несмотря на принцип «gunman









как и положено элитному подразделению. Вот буквально на днях генерал, отправленный во главе средних размеров отряда провентилировать ситуацию с переставшей откликаться базой (типа как в «Чужих», пацаны!), увидел со своей горы, как кони, люди и какие-то пролезшие из-под земли растениеподобные гады смешиваются в кучу, причем перевес явно не на стороне коней и людей. Так вот что сделал генерал: он сел на личный истребитель и с заглушающим рев моторов криком «Держитесь, ребята, сейчас им всем @#$%^!» разнес в клочья несколько гадов, что дало возможность нашим отступить. И памятник ему за это — посмертно, поскольку сам он на самолете попал в пасть гаду заживо.

Эти самые гады, впервые обнаружившие себя в той засаде и похоронившие большую часть отряда, а также генерала, с тех пор стали одной из основных неприятностей цивилизованного человечества. Непонятно откуда взявшиеся xenom'ы заполоняют планету за планетой, и человечество, по сути, находится в состоянии войны — только непо-

нас новым, это режимы использования оружия. Множество разнообразных веселых вещей, которые способен делать rocket/grenade/mine launcher (сдвоенный пуск, самонаведение, управляемые ракеты, собственно переключение между ракетами,

Собственно, что произошло: стояло нечто, мы по нему выстрелили, оно обрушилось, открылась дырка. Так сказать, квестовая составляющая игры. Увлекательный сюжет складывается из решения таких нетривиальных задачек.



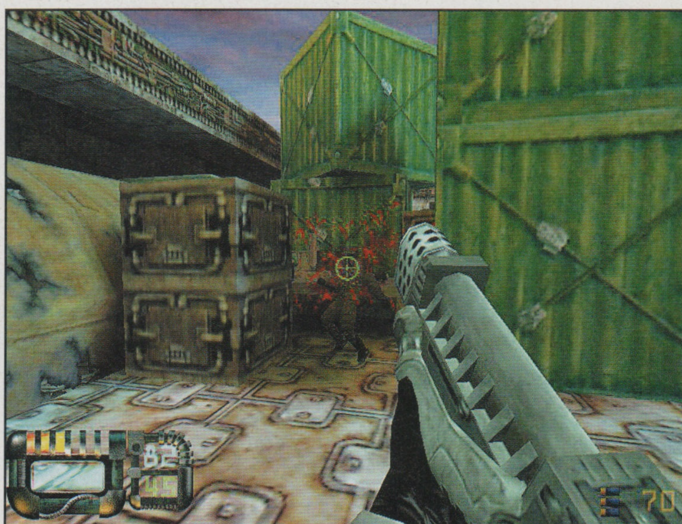
gunman'а не бросит никогда». Истребить до единого. В общем, крыша у мужика поехала по понятным причинам, но наша миссия от этого менее героической не становится. Генерал излагает свою концепцию, стоя лицом к лицу с нами, он по одну сторону решетки, мы — по другую. Договорив, злодей уходит и освобождает нас и небольших размеров динозавра. Выкручивайся, как хочешь, а мы тебя понаблюдаем.

Ясное дело, мы выкручиваемся. В процессе нас атакуют разной мерзости твари, ни одна из которых, впрочем, по ужасности даже близко не подбирается к head-crab'ам (это такие мелкие твари из HL. Ну, страшно тогда было. Реально страшно. А здесь ощущение «приказано уничтожить, и сделаем мы это легко!»). Xenom'ы более или менее опасны, но одинаково не вызывают никаких эмоций. Скорпион, плюющийся кислотой? Три шотгана. Ходячее растение, стреляющее самонаводящимися якорями? Четыре шотгана. Мелкая кувыркающаяся гадость о двух ногах и такой же, как ноги, только покрупнее,

мордой? Один шотган, целиться аккуратнее — много кувыркается. Разработчики добросовестно и обильно реализовали свои нездоровые фантазии, но впечатления это не производит никакого. Видимо, в этот бред могут поверить только они сами.

С развитием игры ситуация лучше не становится. Во втором «эпизоде» вас атакуют уже не столько xenom'ы, сколько восставшие против «заводчиков» этих тварей роботы. Во главе с мэйнфреймом. Инфернальные машины из этих персонажей настолько же хорошие, насколько из xenom'ов — мерзкие твари. Собственно, только многочисленные скриптовые вставки помогают понять, что вот эта хреновина, оказывается, не органическая, а железная. Иначе с чего бы глаз фиолетовый, в полтуловища, стреляет чем-то столь же непонятным, что и все остальные? Ноги механические, но их видно плохо, а в общей каше — особенно плохо; да и вообще не тянет над всем этим задумываться в неразберихе.

Впрочем, как уже было сказано, кроме каши, есть же еще и скриптовые вставки. Неудачность gunman'овской версии этой важной составляющей Half-Life'а — предмет отдельного разговора.



Он стоял у нас на дороге и открыто сообщал, что не собирается отдавать нам лежащую на столе пушку. Последствия налицо — мы, ганмены, народ простой. Картечью в глаз — и игрушка наша.

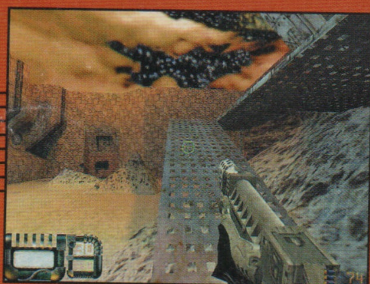
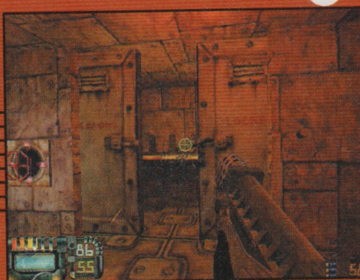
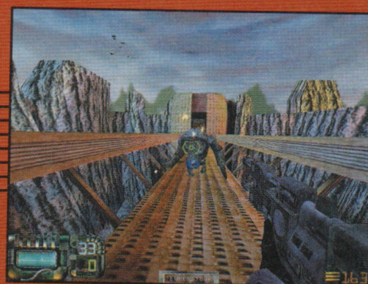
Вставок действительно много, и от них так и тянет невыносимой честностью и добросовестностью разработчиков. Было надо — мы сделали. Подробная история, разбитая на множество диалогов, на время которых стекла становятся небьющимися, а решетки — пропускающими через прутья звук, но никак не пули. Длинное изложение понятных вещей, поворотов сюжета «про космос» — увлекательного, как японский мультсериал про космос же. Если этот сериал подать в виде серьезной, динамичной, захватывающей истории. Злодеи высокопарны и подробны в своей высокопарности, герои отстреливаются, перепрыгивают через лаву, смотрят на звездное небо и падают в пропасти, не выходя за пределы движка. Кроме «сюжетно-диалоговых», есть еще скрипты, взрывающие стены и обрушивающие колонны. Собственно, ничего более тонкого и увлекательного разработчики нам не предлагают.

Теперь о движке. Кем надо быть, чтобы решить, что Half-Life'овский движок — это повод делать на нем много роликов? Нам предлагают ими полюбоваться? Посмотреть, что на нем можно легко историю изложить? Нет, я тоже очень люблю Half-Life. Но даже на LithTech'е скриптовые ролики выглядят более чем средне. Куда вы прете? Half-Life (в сто сорок четвертый раз напомним) — это переделанный первый Quake. Что мешает рассказать случившееся между эпизодами текстом на черном экране? Вас поймут.

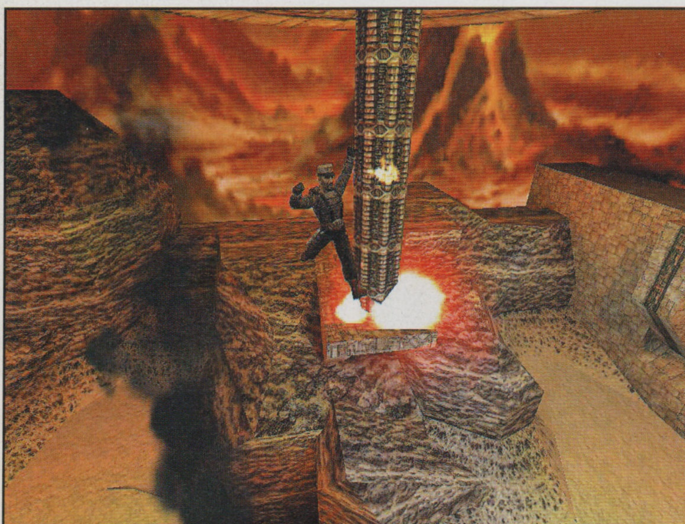
Впрочем, ситуацию бы это не изменило. Движок устарел фатально; одно дело — играть в откровенный мод Half-Life'а (особенно заточенный под multiplayer, с хорошей идеей и геймплеем); другое — включать нормальное синглплеерное мочилово, подаваемое как новая игра (Sierra'ой лично — не фанаты на энтузиазме мастерили), датированное концом 2000-го, и получать на экране это. Полный, совершенно полный бред.

Half-Life был цельным и гениальным; его можно порекомендовать, несмотря на движок, даже сейчас. Чего не хватает для этого Gunman Chronicles, я рассказал выше. Это комикс, проходимый от звонка до звонка, от передачи управления нам до начала очередного межэпизодного скриптового ролика. Нехитрая история — навешенная на обычное мочилово и сделанная «обязательной для прочтения». Потому что иначе как же — атмосфера нарушится. Вот стекла и не бьются.

Сжираемого ученого в Half-Life'е всегда можно спасти, убегающего врага можно убить — ты просто не успеваешь. Здесь я таких моментов не помню. Тебе говорят: «Подожди, ты стал свидетелем важного разговора. Не стреляй секунд 30, хорошо?» MG


Наш герой. На редкость невыразительная личность — мало того, что образ героя гражданской войны (той, которая в XVII веке) с долбаной фуражкой и левой небритостью не сильно мил нам, Брюсам Уиллисам и Николасам Кейджам, так он еще и один из тысяч абсолютно одинаковых ганменов! Ужас!





ИТОГО

Что же это за игра? Гремучая смесь дурацкого сюжета, бестолковых скриптов (как методов изложения), кривых монстров и уровней! Gunman навевает скуку, несмотря на душевно нарисованное оружие; отстрел толп монстров есть занятие веселое, но Half-Life без изюминки, без ощущения за всем этим умной головы вызывает недоумение.



Антон Попов

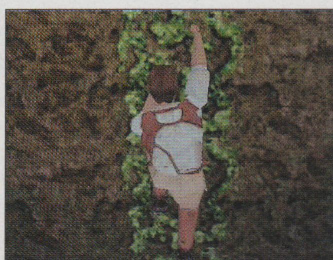
THE MUMMY

Мумие мое

Есть хорошая традиция создавать по сюжету хитового блокбастера экшн, или в крайнем случае квест с видеовставками на полдиска. Сегодня у нас имеется возможность лицезреть попытку перенести на мониторы игровых машин **египетскую сказку** про засушенных человечков и страшное проклятие. Скажу сразу, попытка неудачная, почему, давайте посмотрим вместе.



Сначала был сценарий, потом его вручили актерам, сняли на пленку и размножили на всевозможных носителях, название всему действу дали The Mummy. Было это год назад. Фильм получил своего зрителя, свою оценку у критиков (надо отметить, весьма неплохую), и все были довольны, особенно продюсеры, подсчитывавшие прибыль от кассовых сборов. Все было замечательно до тех пор, пока в какую-то светлую голову не пришла мысль срубить еще деньжат на популярности фильма и интересе публики. Снимать продолжение, показалось рано, а вот для создания одноименной игры вроде бы как в самый раз. Сказано — сделано. После года трудов праведных в свет выходит игровой вариант кинокоприключения



Слабо ползать по плесени? А вот ему нет. Он мощный парень, с хорошим маникюром. Чтоб по стенам лазить.

с одноименным названием и сюжетом. Казалось, ничто не предвещало беды: фильм еще на слуху, жанр свое пока не отжил и даже популярен, но проект с треском провалился под горькие рыдания разработчиков и издателей.

Что же пошло не так? Вроде сюжет приличный (фильм тому пример), жанр соответствующий, популярностью не обиженный. А дело все в реализации самой игры. Как показывает практика, топорно исполненная работа способна уничтожить на корню любое благое начало. Тем, кто не знаком с киноверсией, вкратце сообщу суть происходящего. Давным-давно в Египте, в городе Хамунаптра,

Паспорт

The Mummy

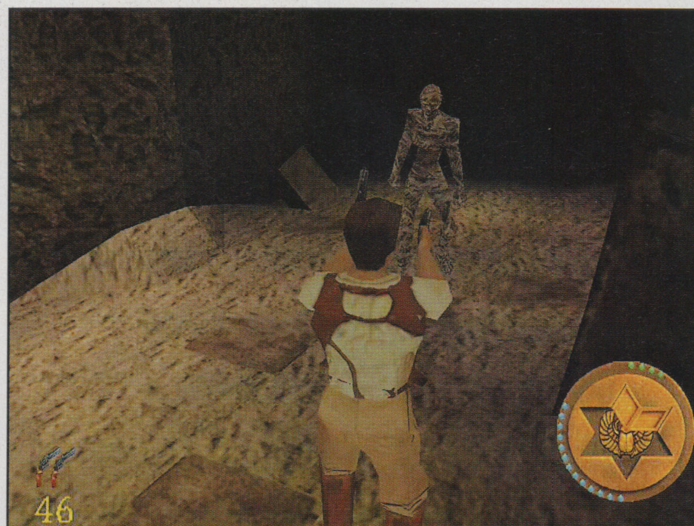
Жанр:	action
Разработчик:	Rebellion
Издатель:	Konami
URL	www.rebellion.co.uk

Системные требования:

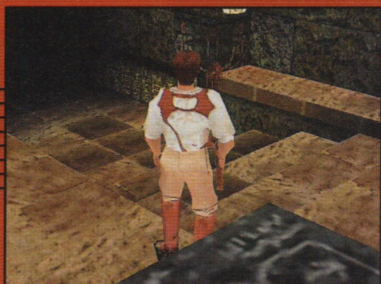
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	DirectX 7.0a

жил-был фараон, довольный жизнью и своими подданными. Был у фараона верховный жрец с красивым, звучным именем Имхотеп, который имел виды на любимую наложницу фараона Анаксунамун. Само собой, фараон пребывал в полном неведении относительно интриг жреца, но мир не без добрых людей, и потаенная любовь была предана огласке. Результат оказался весьма плачевным — красавица наложница учинила над собой египетский вариант харакири, а жрецу по законам того времени досталось по полной программе. За подлое предательство и государственную измену жреца мумифицировали заживо, в компании целого стада скарабеев-плотоядов. На этом все закончилось вплоть до 1926 года, когда трое молодых людей, преследующих каждый свою цель, отправились на поиски Хамунаптры, где произошло то страшное событие. Девушка-археолог, ее брат и бывший офицер Иностранного легиона находят легендарный Город Мертвых, совершенно случайно произносят заклинание пробуждения из Книги Мертвых (некромантия сплошная), и проклятая (в смысле с наложенным на нее проклятием) мумия жреца-предателя получает свободу. Вот собственно и все. Киношный сюжет; для игры, согласитесь, более чем достаточно. Но если все остальное находится на уровне плинтуса, то остается только принести соболезнования. Но обо всем по порядку.

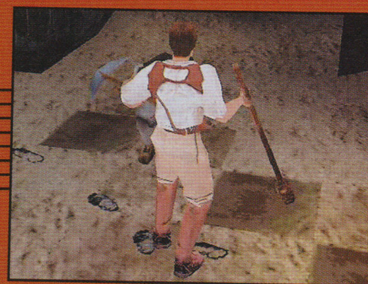
Начнем с графики. Сказать, что с графической реализацией разработчики схалтурили, значит сделать им комплимент.



Вот это вдалеке — это мумия. Не главный Мумий, а его шестерка, Мумрик. Впрочем, это неважно, снисхождения ему не будет, получит свою порцию свинца.







Начнем с графики. Сказать, что с графической реализацией разработчики схалтурили, значит сделать им комплимент. При этом напомню тематику: древнеегипетская архитектура вкупе с мистикой и потусторонними фичами. Но, видимо, древнее зодчество либо не знакомо господам создателям, либо, что скорее всего, не было особого желания напрягаться с текстурами. Пара-тройка фресок, отдаленно относящихся к культуре древней цивилизации, пожалуй, все, что можно приобщить к созданию образа древних построек. В остальной своей массе до предела простые, невзрачные и незамысловатые уровни. Я, помнится, пенял на некую простоватость уровней в Indiana Jones and Eternal Machine; так вот, спасибо ребятам из Rebellion, они меня переубедили с помощью своего творения.

Различные западни и ловушки скорее могут вызвать любопытство, чем опасение, попасть в них можно, только если на самом деле этого хотеть. Скучно и хочется спать.

Оставаясь верными традициям, «чем темнее, тем страшнее», создатели хита Aliens versus Predator повторили в точности свое знаменитое освещение и в The Mummy. Только вот, в отличие от AvP, «Мумия» экстремальнее не стала, стало просто темно, вот и все. Анимации персонажей нет и в помине,



Вот эти корчи безруких, которые вы наблюдаете, на самом деле драка, а не национальный египетский танец, как вы подумали. Ну и что, что не похоже, главное результат, а достоверность — дело второстепенное.

лицо не двигается даже во время разговора (а может, они тоже мумии?), движения напоминают Буратино в период обострения артрита. Вот разве что цвет лица уж слишком живой, а так можно было бы и перепутать с прочей двуногой нечистью. Если рвануть динамитную шашку, то можно наблюдать квадратно-треугольную феерию взрыва и не менее корявые обломки после него.

На фоне однообразия монстров и примитивности AI красной нитью проходит и ограниченность разработчиков. Тактика атаки вражин сводится к одному — «добежать и замочить»; при этом я хочу еще раз напомнить, что именно эти ребята сделали AvP. Но даже не это заставляет возмущаться мое геймерское «альтер эго», а попрание элементарных прав на свободу передвижений. Все линейно, как в квесте,— налево, направо, прямо. Заблудиться невозможно, разве что ходить с закрытыми глазами; все, что нужно найти, находится максимум за три минуты. Запрыгнуть на возвышение, когда того не требует игра, невозможно, даже если оно на уровне колен. Стрельба по монстрам напоминает тир для бывших ворошиловских стрелков с инвалидностью по зрению — выстрел в темноту, откуда доносится рычание, и все, примите поздравления.



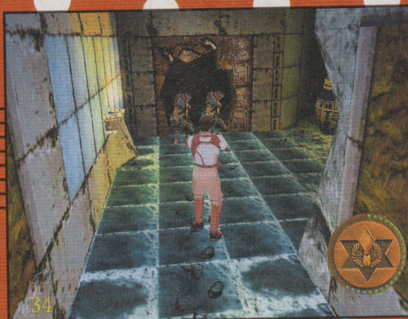
Египетская архитектура. Поломанная временем, варварами и разработчиками до неузнаваемости.

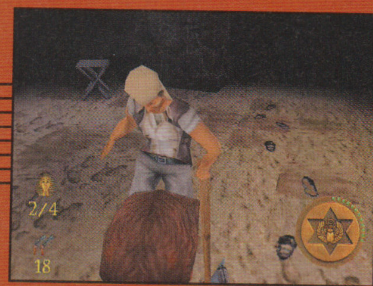
Единственную мало-мальскую угрозу представляют жуки скарабеи, выползающие из щелей и разбитых глиняных горшков, но, может, это только для меня: терпеть не могу членистоногих. Различные западни и ловушки скорее могут вызвать любопытство, чем опасение, попасть в них можно, только если на самом деле этого хотеть. Скучно и хочется спать.

Но все же не все так плохо, доброе слово сказать можно и даже нужно; это слово о звуковом сопровождении. Музыкальное оформление — это, пожалуй, единственное, что способно на секунду дернуть стальные нервы геймера. Треки и их подборку, почти не лукавя, можно назвать идеальными, именно они хоть как-то вытягивают серую скучность геймплея. В моменты, когда музыкальный акцент достигает положенной остроты и из темноты с громовым рычанием начинают валить забинтованные трупы, маленькая порция адреналина все-таки вливается в кровь. Шорохи в пещерах с жуками тоже способны заставить озираться и почувствовать себя весьма неуютно. Обидно только, что более ничего отметить положительной характеристикой нельзя, а жаль.

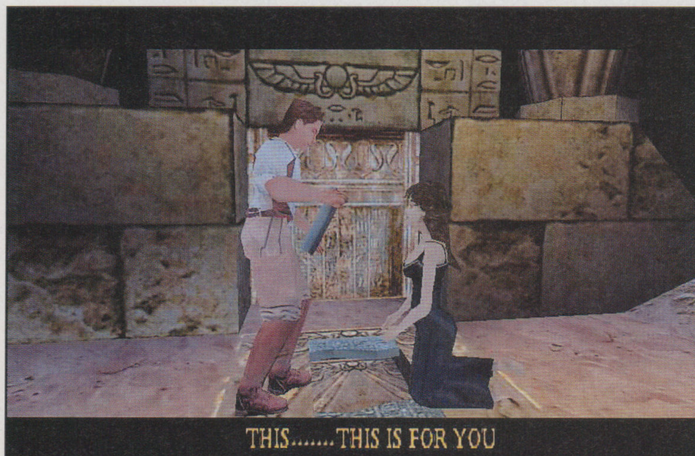
Игра весьма оправдывает свое название — пыльно, убого и скучно. Нельзя делать клоны, положив на них оригинальный сюжет, и подавать как свежую идею. Клон останется клоном, только вот вопрос, надолго ли. The Mummy не получила права на жизнь даже без попыток реанимации по причине отсутствия мозгов и души. Среди многочисленных клонов Tomb Raider'а эта игра, пожалуй, одна из немногих, которая обречена на забвение по факту своего рождения. Вывод плачевен: приключения не получилось, красивой игры тем более не вышло, а популярность фильма сделала игре медвежью услугу — тем, кто его видел, играть в «Мумию» не захочется вообще хотя бы потому, чтобы не портить впечатления от хорошего фильма. MG







Игра весьма оправдывает свое название — пыльно, убого и скучно. Нельзя делать клоны, положив на них оригинальный сюжет, и подавать как свежую идею.



Как думаете, что у парня в руках? Не ломайте голову, все равно не отгадаете — это кусок стены с фрагментом манускрипта. А почему девушка на коленях стоит в вечернем платье? А бог ее знает, устала наверно.



ИТОГО

Одной идеи все же не достаточно, нужно еще как минимум приличный движок, а идею-то в принципе можно и с потолка взять, поскольку сомневаюсь, что в «Мумию» сели бы играть исключительно поклонники древней египетской культуры. The Mummy проект мертвый, как, собственно, сама мумия, уж простите за тавтологию. Засим позвольте откланяться, некролог окончен.





Эскадрон гусар летучих волею девелоперов прочесывает острова Карибского моря. Пиратские клады ищут, не иначе.



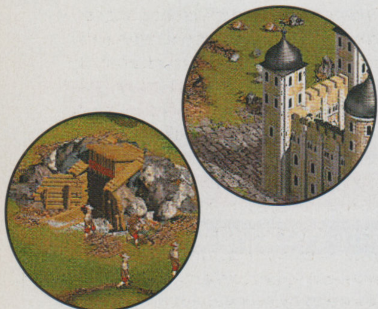
Но ты взглянуть не догадался, умчался вдаль, казак лихой. Каким ты был, таким ты и остался, но ты и дорог мне такой.

Ranger

EUROPEAN WARS: COSSACKS

Едут, едут по Алжиру наши казаки...

Всем известно, что народ в американской индустрии развлечений историю, мягко говоря, знает плохо. То они награждают королеву Анну Австрийскую парой детишек от д'Артаньяна, то за центральное событие Второй мировой по очереди выдают высадку союзников в Нормандии, сражение в Арденнах и отлов японских солдат в филиппинских джунглях. Исторической достоверности приходится ожидать только от фильмов и игр от европейских производителей, так что в этом смысле **украинское происхождение** команды разработчиков GWC сильно обнадеживало, и ожидания, надо сказать, оправдались, хотя без курьезов не обошлось.



Паспорт

European Wars: Cossacks

Жанр:	RTS
Разработчик:	GWC Game World
Издатель:	«Руссобит-М»
URL	www.cossacks.ru

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8× CD-ROM
Video:	3D-ускоритель

Microsoft со своими «Age of...» полагается нервно курить на обочине, так как, по-моему, в сравнении с «Казаками» любое продолжение ее серии будет выглядеть позорно. Впрочем, западные юзеры ели и будут есть любую муть, если ее красиво упаковать. Выход для мелкомягких один — заказать написание следующих Ages в GWC. Так, Microsoft я попинал, можно перейти к делу.

Кампании, одиночные и сетевые миссии в «Казаках» проходят в XVI-XVIII веках и дают возможность поучаствовать практически во всех вооруженных конфликтах этого исторического периода! Из них половина это восстания украинского народа против многочисленных поработителей. Почти шутка. В мировой мясорубке принимают участие 16 государств и провинций: Россия, Англия, Франция, Пруссия, Голландия, Австрия, Испания, Швеция, Пьемонт, Турция, Алжир, Польша, Португалия, Саксония, Венеция и Украина плюс посторонние группировки типа пиратов. Некоторые будут всплывать только в специфических случаях, но все равно круто. Кампании — одна тренировочная (туториал) и четыре боевых. Поскольку в игре можно использовать различные новые тактические приемы, раскачивать технологии и вообще веселиться на всю катушку, то туториал просто необходим, и сделан он, на мой взгляд, лучше, чем во всех

играх, которые прошли через мои руки. Геймеру указывается на множество нюансов и тонких моментов, выдаются дельные советы, объясняется все предельно просто и тут же разрешается попробовать. Браво! Мои первые шаги в «Казаках» вышибли из меня ностальгическую слезу — это же они, любимые, Warcraft и Starcraft. Пусть эльфов и орков сменили мушкетеры и гренадеры, пусть имеется куча нововведений (подавляющее большинство, если не все — полезные!), но все как-то сразу знакомо до боли.
В кампании номер два предстоит разборка с пиратами в Карибском море (неслабые «EUROPEAN Wars» получаются, а ведь в игре есть еще и Африка с Южной Америкой). В первом же бою я столкнулся с кораблями военно-морского флота Австрии, чем был немало удивлен, так как о существовании флота у этой страны до сих пор не подозревал. Однако там же меня ждали и неожиданные приятные сюрпризы: привлечение в свои ряды союзного фрегата, обнаружение необходимых ресурсов при высадке, захват золота с разбитых пиратских кораблей, удачный поиск пиратского клада на одном из островов. Мне ужасно нравятся такие мелкие события, и очень здорово, что авторы о них позаботились. Вкратце о трех других кампаниях: война за независимость Украины, Тридцатилетняя война, прорубание Петром Первым окна в Европу.

Ресурсов стало больше, но все так же их сбором занята огромная толпа пизантов. Уголь, золото и железо добываются в неисчерпаемых (!!!) шахтах, но у каждой шахты теперь есть потолок для персонала, например, на начальной стадии это пять шахтеров. Они входят внутрь и на поверхность без приказа не вылезают. Камни добываются на поверхности, как и лес. Запасы еды пополняют рыбацкие лодки и пизанты, отправленные на уборку хлеба. Итого шесть видов ресурсов. Для обмена ресурсов геймеру предлагается в числе первых зданий построить рынок. Курсы обмена гибкие и постоянно меняются по непонятным законам. Еда активно расходуется подчиненными, золото вылетает на содержание армии, уголь и железо тратятся на выстрелы, поэтому за ресурсами нужен глаз да глаз. Представьте себе мою «радость», когда три моих фрегата, бомбивших вражескую башню, вдруг заявили об исчерпании у меня запасов угля. А когда временно закончилось золото, они встали в позу и отказывались подчиняться до начала выплат положенного им жалования. Спасибо, что на сторону врага не переметнулись. Кстати, наемные войска именно так и поступают.

Трехмерность оказывает значительное влияние на стратегию. Чем выше заберется юнит, тем дальше он видит и стреляет.

Апгрейды в WC и SC вносили огромный вклад в победу, но в «Казаках» число возможных апгрейдов увеличилось до 300! Это больше, чем просто рулез. Основным источником апгрейдов является Академия, но практически каждое здание обладает несколькими своими (Мельница — апгрейдом урожайности, Казарма — апгрейдами атаки и защиты отдельных видов войск, etc). Среди бытовых модернизаций увеличение вместимости (а, значит, и выработки) шахт, совершенствование способов добычи ископаемых, вырубаемых и собираемых, сокращение времени строительства зданий и увеличение их прочности. Среди военных очень полезны ремонтные апгрейды (починка всех пушек, исцеление всех раненых) и, естественно, боевые (скорострельность, дальность и точность стрельбы орудий, время жизни пушек, новый лафет, нарезной ствол, штык и еще куча всего). Разнообразие огромное!

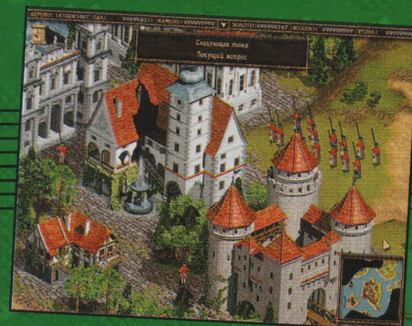
Враги ведут себя неоднозначно. С одной стороны, они как-то догадываются, что пора идти в атаку, умеют ныкаться за деревьями и в складках местности, бегают за помощью, а с другой — солдаты противника тупо стоят на берегу в радиусе действия пушек моих кораблей и бессмысленно умирают. Искусственный идиотизм (AI) в действии. Ну, пусть они хотя бы разбегались в панике или отступали вглубь острова. Нет, они предпочитают геройски украсить своими



Отряд пикинеров, строго удерживающий позицию, легко разберется с равным по численности врагом, атакующим хаотично.









Движок позволяет сталкивать на одной карте огромные по игровым меркам армии — до восьми тысяч юнитов!



Морские баталии в «Казаках» впечатляют. Особенно с флотами стран, отродясь не имевших ВМФ.

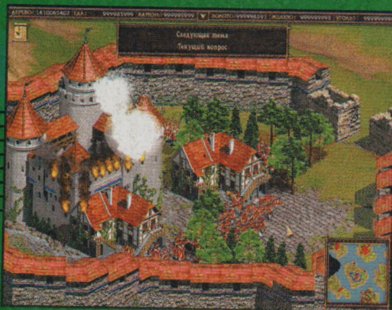
останками чистый пляж. Пушки, кстати, огрызаться умеют. Второй неудачный кусок AI был выявлен в битве на море. При взрыве пушечного ядра его осколки разлетаются во все стороны и тоже наносят повреждения, поэтому в битве на море логично расставлять корабли на некотором удалении друг от друга. Вражеские же яхты норовили собраться в большую стаю, чем существенно облегчали процесс их выноса.

Дизайнеры создали 70 юнитов, 7 видов кораблей и 65 строений. Западноевропейские участники обладают более или менее одинаковыми стилями, заметно выделяются лишь российский, турецко-алжирский и украинский стили. Мелкие полевые лагеря можно обносить деревянным частоколом, хотя бы со стороны возможного прорыва неприятеля, города лучше прикрыть нормальными стенами, а соответствующие апгрейды сделают вашу защиту еще крепче. Хорошо работают башни с пушками. Кстати, о пушках. Их три вида: обычные, мортиры и многоствольные. Обычные бьют либо ядрами в режиме артподготовки или прямой наводкой, либо в упор картечью. Мортиры стреляют навесом, что очень удобно, когда цель находится за холмом, домом или другим препятствием. Многоствольные работают быстро, но на малом расстоянии. Ими неплохо затыкать узкие проходы. Большое внимание уделено флоту. Ввиду масштабности затеваемых сражений транспортный корабль берет на борт не жалкие 6 юнитов, а все 80. Вражеские корабли можно брать на абордаж. Для этого на свой корабль надо загнать побольше головорезов, зацепиться за борт противника и выиграть бой «стенка на стенку», во время которого оба корабля не могут ни двигаться, ни стрелять. Кроме кораблей, можно воровать чужих крестьян, пушки и некоторые строения. Для этого надо кликать на них курсором в виде кандалов. Однако если рядом есть охрана, то сперва придется уничтожить ее. Если очевидно, что долго удерживать захваченное здание не удастся (например, когда захват осуществлен партизанской кавалерией в глубоком тылу), его надо поджечь и свалить. Авторы настоятельно советуют выставлять посты около своих пушек и зданий, дабы они не стали легкой добычей для противника. К услугам геймера есть такой домик — Дипломатический Центр, в котором можно быстро нанять войско. Очень занятно смотрятся сечевые казаки на островах Карибского моря и в Африке. Юниты могут выстраиваться в шеренгу, каре и колонну — в туториале описано, в каких ситуациях какой порядок наиболее уместен.

Трехмерность оказывает значительное влияние на стратегию. Чем выше заберется юнит, тем дальше он видит и стреляет. Помните, как в WC можно было проапгрейдить свои катапульты до стрельбы с безопасной дистанции? В «Казаках» такая халява едва ли возможна, так как дальность у ваших пушек может быть больше, но у противника они часто устанавливаются в башнях, то есть на значительной высоте. Слабый выход есть — стрелять по юнитам у подножия башни, и тогда кое-какие из не попавших в цель ядер будут попадать в саму башню. Но способ этот дорогой, так как за каждый выстрел снимаются уголь и железо. Сидя на высоте, небольшое войско может долго сдерживать превосходящие силы противника. Тем более, что при движении вверх скорость юнитов падает. Физический движок, конечно, хорош, но авторы оказались немного непоследовательными. Например, если поставить гренадера перед домом и заставить его метать гранаты в цель за домом, то некоторые из них могут попадать в верхние этажи и отскакивать обратно к бросавшему, то есть для метания нужна прямая видимость. Вроде логично. Но, когда в морском бою два корабля стоят борт о борт и один стреляет сквозь мачты другого, это вызывает законные сомнения, хотя в игровом плане это всего лишь мелкая шероховатость. Графический движок настолько крут и могуч, что позволяет устраивать сражения до восьми тысяч юнитов на огромных картах размером до 36Кх36К пикселов.

«Самой ожидаемой игрой 2000 года», как это написано на коробке, я бы «Казаков» не назвал, но если брать только жанр RTS, тогда — да. Игра очень высокого качества, и при этом системные требования достаточно низкие. Я гонял ее на P200, 64 Мбайт. Тормозила, конечно, но играть было вполне реально. Очень рекомендую. MG

Ресурсов стало больше, но все так же их сбором занята огромная толпа пизантов.







Западноевропейские участники обладают более или менее одинаковыми стилями, заметно выделяются лишь российский, турецко-алжирский и украинский стили.



ИТОГО

Первоклассная стратегия, вставшая для меня в один ряд с Самим Warcraftом. Age of Kings & Empires — на свалку истории, однозначно! Правда, чисто украинских понтов немерено, но посмотреть на казаков в какой-нибудь Бразилии даже забавно.





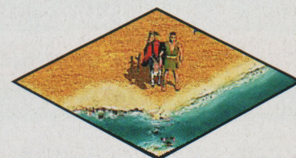
Как говорится — из грязи в князи, не больше, но и не меньше.

Барсуков Николай ака Barsick

CALL TO POWER 2

Вперед и Вверх

Нет такого геймера, который хоть раз в жизни, хоть одним глазом, ухом или левой ногой не сталкивался с великой **Civilization**. Стоит ли удивляться, что масса других претендентов пытались (да и по сей день пытаются) превзойти ее если не широтой размаха, то хоть удобством и красотой. Так не смогла удержаться от соблазна Activision, выпустив в свое время игру под названием Call to Power. Суть ее ничем не отличалась от прародителя, а реализация была на довольно высоком уровне. Получив свою долю приверженцев, CtP, видимо, оправдала ожидания своих создателей, и они решили не останавливаться на достигнутом. Итак, встречайте Call to Power 2, новую попытку затмить творение Деда.



После небольшого, но глобального по своей сути интро, повествующего о тяге разума к облегчению своего существования, мы попадаем в мир CtP 2. Первое, что поражает незнакомого с предыдущим творением Activision человека, так это количество доступных рас. Речь даже идет не столько о расах, сколько о всевозможных национальностях и народностях. Экран убористого текста, каждая строка которого —вариант для развития. Здесь есть все, начиная с русских и заканчивая чуть ли не чукчами и хантами. Да, C&C-подобным играм еще нескоро светит подобное многообразие. Определившись со своими подопечными, размером карты, сложностью игры и прочим, мы попадаем непосредственно в игру.

Первое, на что обращаешь внимание,— невероятно красиво выполненная местность, заполненная всевозможными подробностями вроде гор, лесов и всех необходимых для полноценного восприятия атрибутов. Естественно, поле по-прежнему разбито на квадраты, но сделано это так корректно, что не вызовет раздражения даже у поклонников HoM&M. Сами карты велики и разнообразны,

Паспорт

Call to Power 2

Жанр:	TBS
Разработчик:	Activision
Издатель:	Activision

URL www.activision.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

возможностей для всестороннего развития с последующей экспансией более чем достаточно. Если к этому добавить возможность терраформинга местности, хотя в этом и нет ничего нового, то получается вполне приятное во всех отношениях игровое окружение. Даже огромный размер юнитов нисколько не портит впечатление. Ведь все мы понимаем, будь это «Цивилизация» или любая из ее реинкарнаций, играем-то мы все равно в шахматы.

Безнаказанному любованию красотами природы препятствуют оппоненты (или союзники, это зависит от ваших дипломатических способностей и жажды к расширению). Они строят свои планы на мировое господство, причем делают это с изрядной долей сообразительности. Благодаря хорошему экономическому менеджеру производство у них всегда налажено лучше, чем у вас. Правда, сориентировано оно на одни задачи, а нам требуется поставить перед противником совсем другие. Именно в этом и заключается весь смысл. В целом надо признать, что искусственный интеллект в игре довольно продвинут и не дает скучать, особенно ярко это проявляется на высоких уровнях сложности.

Для формирования правильного предложения или ультиматума существует специальный мастер. Он поможет определиться не только со смыслом послания, но и с его эмоциональной окраской.

Весь процесс развития, войн, переговоров, захватов и отступлений оформлен весьма красочно. По красивой местности движутся прекрасно анимированные юниты, которые благодаря своему размеру (в городе любой солдатик выглядит просто Годзиллой) прекрасно видны, и, словно зная об этом, совершают массу различных движений. Масштабирование, правда, несколько подкачало и оставило чувство легкого разочарования, только крайние значения прорисованы заранее, а все промежуточные стадии смотрятся менее отчетливо.

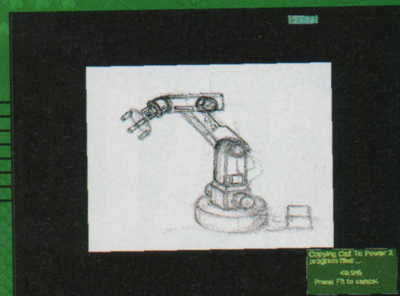


Нет, ну не нравятся они мне! Рядом с моим Киевом какая-то деревня, да еще с каким-то диким названием — Рио-де-Жанейро.

Как и полагается, каждое более или менее значительное событие украшено небольшим роликом, который демонстрируется в окошке. Так повелось еще издавна и, видимо, уже стало одним из неписаных канонов жанра. Полноэкранный показ может и мог смотреться лучше, но пропало бы ощущение старой «Цивилизации», так что все сделано правильно.



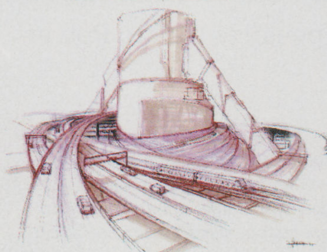




Битвы, к сожалению, оставили не самое лучшее впечатление. Никто не спорит с тем, что они должны происходить автоматически, но все же можно было сделать что-то повеселее, чем два дядьки меланхолично обменивающиеся ударами вплоть до летального исхода для одного из них. Именно отсутствие внешнего управления сражением дает возможность пофантазировать на тему визуализации, однако разработчики решили, видимо, особенно не утруждаться рисованием.

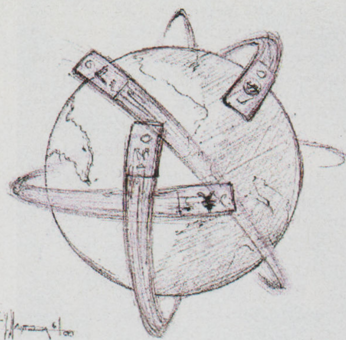
Подводя некоторый итог, можно смело поставить Activision пятерку с минусом за графику. Она красива, но не до конца продумана. Впрочем, видимо, это время ушло на разработку более важных сторон игрового процесса.

CtP 2 сильна своей музыкой. Господа разработчики хорошо понимали, что в игре, требующей очень большого времени, музыка не в коем случае не должна надоедать. Внимание к этому вопросу принесло свои результаты. Музыка очаровательна, разнообразна и крайне ненавязчива. То же можно сказать и о SFX. Даже представить себе не могу человека, оставшегося недовольным такой качественной озвучкой.

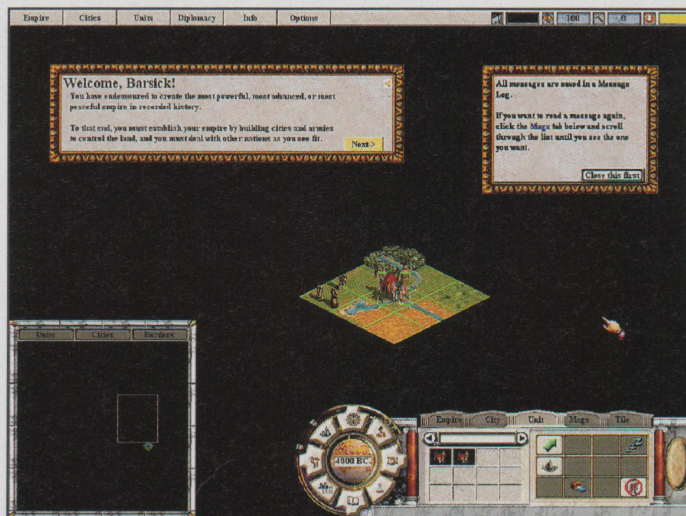




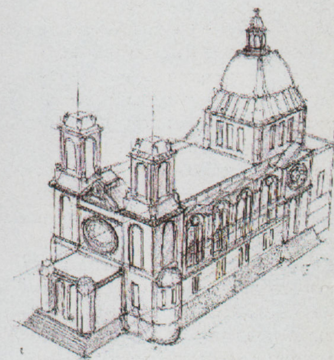
Москва — как много в этом звуке! Приятная мелочь — когда вы выбираете народ, за который будете играть, то названия городов, по умолчанию, предлагаются вполне соответствующие. Пустяк, а приятно.

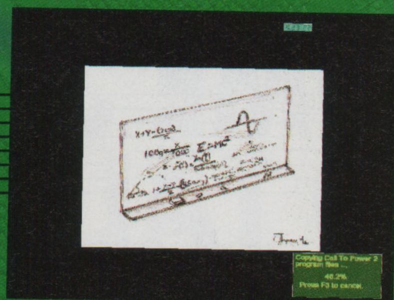


А что же по поводу самого игрового процесса? Хорош он или плох? Это сложные вопросы. Восприятие индивидуально, а значит, и спектр возможных ответов велик. Все каноны соблюдены, так что те, кто потратил часть жизни на «Цивилизацию», не поскупятся и на CtP 2, а если вам безразличен сам жанр, то тут уж не поможет никто.



Начало начал. Две повозки и огромный мир, который предстоит покорить не только мечом, но и словом.









Все здание вашей будущей великой империи вырастает из двух невзрачных повозок, способных при необходимости обратиться в некое подобие деревни. Вот и все. До Альфы Центавры еще далеко, а на повестке дня стоят насущные вопросы — найти пресную воду, основать поселения, построить... И все в таком духе.

Для облегчения жизни тем из нас, кто не склонен проводить часы в сложных расчетах производительности, ресурсов и прочего, в каждом городе есть мэр, способный определить насущные нужды поселения в соответствии с текущими нуждами государства. Вот только не способен он эти нужды определить. Так что необходимо выбирать один из вариантов развития: бросить ли все силы на укрепление обороны города или сосредоточиться на научных исследованиях. Развиваясь таким образом, вы рано или поздно столкнетесь с представителями конкурентов. С этого начинается дипломатия — основа основ, без которой невозможно представить себе игру.

Очень интересное решение придумали на этот раз разработчики.



Не все вопросы удается решить словами, особенно когда речь идет о новых землях, на которых уже кто-то успел обосноваться.

Те, кто потратил часть жизни на «Цивилизацию», не поскупятся и на CtP 2, а если вам безразличен сам жанр, то тут уж не поможет никто.

Для формирования правильного предложения или ультиматума существует специальный мастер. Он поможет определиться не только со смыслом послания, но и с его эмоциональной окраской. Делается это настолько легко, что просто «спасибо» хочется сказать тому, кто это придумал. К сожалению, как оппонентам, так и вам ответить удается только согласием или отказом, других вариантов просто не предусмотрено. MG



ИТОГО

Сказать, что это интересно, все равно что ничего не сказать. Это восхитительно, захватывающе, и прочее и прочее. Удалась игра, однозначно, играть будут с удовольствием и долго, вплоть до выхода следующей удачной вариации на вечную тему.



Евгений Беляков

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Все дороги ведут в Блэр



Ни для кого уже не секрет, что успешные да в общем-то и не очень успешные проекты в сфере киноиндустрии тут же берутся на вооружение расчетливыми издателями компьютерных игр. Если киношный проект получил должную раскрутку и хоть как-то засветился на различного рода мероприятиях типа «Оскаров», «Гремми» и т. п., игре быть. Даже уж на что провальное кино с Куртом Расселом под названием «Солдат» вдохновило товарищей из Southpeak Interactive, которые издали-таки одноименное творение в виде игры. А тут вам, батеньки, **«Ведьма из Блэр»**, кино, обошедшее весь мир, ужасное и захватывающее, зрелищное и пугающее, всячески раскрученное и народу до 16 не рекомендованное. Ну как тут не поживиться?

Паспорт

Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

Жанр: 3D-adventure
Разработчик: Ritual Entertainment
Издатель: G.O.D.
URL www.godgames.com

Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 2 Мбайт VRAM

А поживиться годгеймовцы (так именуют издательскую контору Gathering of Developers) решили не раз и не два, а аж три раза. Издатели изначально анонсировали три серии игры, которые получили гордое название Blair Witch Project. Первая история называлась Blair Witch Volume 1: Rustin Parr и разрабатывалась конторой Terminal Reality. Там дело происходило в городке Блэр в 1940 году. Пропадали дети; представители сильного пола, вооружившись до зубов, бегали по лесам и болотам, но так никого и не нашли.

Через некоторое время появилась вторая часть игры под названием Blair Witch Volum. 2: The Legend of Coffin Rock. На этот раз издатели воспользовались услугами разработчиков из Human Head Studios. Там события также происходят в «дружелюбных» окрестностях Баркитсвиля (он же Блэр) в период 1883–1886 годов. Игрок выступает в роли раненого и уставшего от войны лейтенанта, которому приспичило разыскивать пропавшую при неясных обстоятельствах маленькую девушку по имени Робин Вива (Robin Weaver). Почему это у особы женского пола такое имя, не спрашивайте, сам не знаю. Хорошо, что не Робин Гуд. Эта девочка жила со своей бабушкой, которая, собственно, и вдохновила лейтенанта на сии поиски.

Третью, недавно вышедшую часть, «Ведьмы из Блэр», издатели, как и в первый раз, сотворили совместно с Ritual Entertainment. Именно этой части и посвящен обзор. Скажу сразу, что, на мой взгляд, третья часть вышла менее удачной, чем предыдущие две. Однако все по порядку, и начнем наше повествование традиционно: с сюжета.

В игре прорисовано множество тонкостей, которые с первого взгляда незаметны, однако со временем начинают напрягать не по-детски.

Жил-был, не тужил один священнослужитель по имени Джонатан Прей (Jonathan Prye). И все у него было замечательно, пока он вдруг ни с того ни с сего не утерял веру в бога. Точнее говоря, не то чтобы он прямо-таки совсем ее утерял, просто закрались в его душу на этот счет смутные сомнения, а для священника это смерти подобно. Обмозговав ситуацию, Джонатан решил, что пора ему уже и делом каким заняться, молитвы, литургия и прочие серьезные штучки это, конечно, хорошо, однако пора уже и на ПУТЬ становиться, хоть на какой-нибудь... А тут еще и подвернулся случай подходящий. В одном из американских провинциальных городков завелась какая-то нечисть.

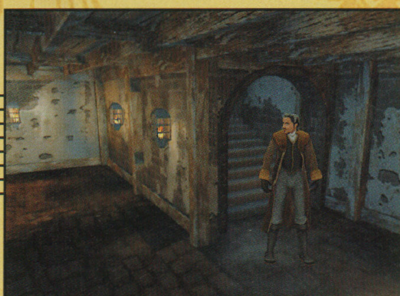
Дело было в далекие времена мушкетов и сабель, когда понятия «двигатель внутреннего сгорания» или «ядерная боеголовка» просто отсутствовали. Был дремучий 1789 год. Четырьмя годами раньше жители городка Блэр во главе с местным священником обвинили некую тетеньку по имени Элли Кедвард (Elly Kedward) в колдовстве. И под эту дудку решили от нее быстренько избавиться. Надо сказать, с гуманизмом в те времена все было в порядке, так что «добрые» жители расправились с несчастной быстро и просто. Они вывезли свою жертву подальше в лес и, крепко-накрепко связав бедную тетеньку, оставили местным зверькам шикарный ужин. Кстати, время года было тоже подобающее — зима. Короче говоря, шансов выжить у тетеньки не было, однако случившиеся четыре года спустя события заставили многих блэровцев в этом усомниться. Стали пропадать дети. Дети богатых и бедных, дети веселые и хмурые, большие и маленькие — все дети городка Блэр пропадали и пропадали. Местные органы самоуправления начали было расследование, но ничего выяснить не удавалось.

Народ стал покидать проклятый город, дома опустели, оставшиеся смельчаки попрятались в своих лачугах — спасать город Блэр было некому.

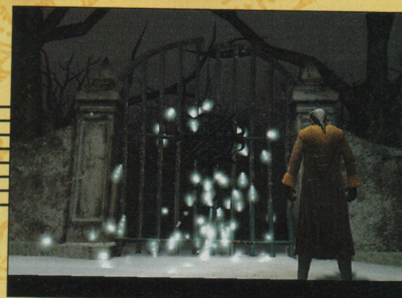
Вот с этой таинственной ноты и начинается игра. Джонатан Прей веселенькой походкой входит в зловеще темный, зимний город Блэр. Прей начинает свои похождения по блэрским улицам с осмотра близлежащих зданий. Это уже не тот город, что мы видели в первых двух частях. Восемнадцатый век это вам не шутки — узкие, плохо освещенные улицы, низенькие деревянные постройки, никаких машин, никаких повозок, один лишь снег и темнота. Сама атмосфера сего городка наводит панический ужас. Разработчики, по всей видимости, специально ограничили звуковое сопровождение, чтобы геймер не отвлекался на музыку, чтобы геймер слушал тишину, зловещую тишину. Музыкальных треков в игре много, но они все однотипные и на слух еле заметные, однако очень напряжные.



Чу, кто-то там бежит. Вот так вот всегда, пушку только вынешь, фонариком посветишь, а там уже никого и нет. Обыдно.







Буквально ужас навевает легкий ветерок, который колышет обшитый мехом кафтанчик нашего героя. В игре прорисовано множество тонкостей, которые с первого взгляда незаметны, однако со временем начинают напрягать не подетски — это раскачивающиеся вывески у крылец домов, выдыхаемый Преем на морозе пар, поскрипывание деревьев и много другое. В общем господа из Ritual Entertainment сделали все, чтобы играть было не просто приятно, а СТРАШНО приятно. И это, скажу вам, у них получилось на пять баллов. Загрузив игру и пробежав пару кварталов, я невольно поймал себя на мысли, что как-то стало холодно в комнате и хочется кофе. А, когда я проверил закрытое окно и обнаружил на кухне отсутствие какого-то ни было желания потреблять кофе, до меня «доперло»: я банально напрягся от игры и испытываю не что иное, как страх.



Стой. Сей путь тебе крест мой священный преграждает. А если ты нечисть какая или не верующий, имей в виду, что крест сей с железными наконечниками и рукоятку сию мой бренный кулак пока крепко сжимает.

Забежав в местную самоуправу, церковь и еще парочку зданий, Прей выясняет, что большинство обитателей города Блэр считают виновницей творящегося беспредела Элли Кедвард. Однако не все встречаемые персонажи придерживаются одного мнения насчет Элли: кто-то полагает, что старушка поколдовывала так, чисто для души, и никакого отношения к пропавшим детям не имеет; другие думают, что она вовсе не была колдуньей и казнь, учиненная жителями города, была безосновательной. Священник выдвигает версию о том, что Кедвард восстала из мертвых и теперь мстит местным жителям за кощунственную казнь, также ходят слухи о Зле, которое вдруг решило поселиться в местных краях. Короче говоря, квестовая неразбериха на лице, простите, налицо.

Таким образом, вашей основной задачей будет выяснить местонахождение сумасшедшей старушки, понять, она ли это хулиганит. А если виновницей всего происходящего действительно является Элли Кедвард, то нужно будет ей объяснить всеми доступными методами, что похищать детей —нехорошо, и это карается священнослужителями. Методов убеждать у вас, кстати, будет много. В начале игры в вашем распоряжении оригинальный мушкет-однозарядник и большой ухватистый крест с железными наконечниками, который с виду напоминает распрямленный гарпун,— для просветительской деятельности вещь что надо. По мере выполнения заданий, которые будут в избытке выдаваться различными персонажами, к вам на вооружение поступит элегантное ружье с широким дулом и убойной силой, в общем, шотган древний. С этим ружьем Прей смотрится просто замечательно, особенно во время бега. Передвижения священника вообще не назовешь грациозными, тем более если заставить его пробежаться: выставив пузо вперед, прижав ружье к поясу, с помпезным выражением лица Джонатан вальяжно, вприпрыжку передвигает неуклюжие ножки, которые слегка прикрывают развевающиеся на ветру полы плаща,— хохма, других слов нет. Пожалуй, это единственный момент в игре, который у меня вызвал улыбку.



Продолжая тему вооружения нашего святоши, следует упомянуть, что все магические девайсы делятся на три группы: Christian weapons, Pagan weapons и Shaman weapons. Это деление обусловлено местом добычи того или иного девайса, то есть что-то можно надыбать по указке местного священника, а чем-то поделится угрюмый шаман, живущий в лесу неподалеку от города. Мирское и магическое оружие имеют свойство адресного применения, то есть нет смысла разбираться с восставшими скелетами с помощью, скажем, магического креста, который в изобилии тратит ману. Намного проще вынести супостату мозги выстрелом из мушкета или ружья. На худой конец всегда можно запинать тварь обычным, но очень железным крестиком. Кстати, насчет маны. Только в третьей части присутствует фишка с накоплением и расходом маны, поэтому ее приходится реально экономить. Особенно много маны тратится, когда в суматохе начинаешь палить куда попало. Зачастую количество монстров превышает разумные возможности оружия, и приходится бегать в разных направлениях, дабы не попасть в руки жаждущих крови. Бывают также случаи, когда, скажем, бежишь себе по лесу, никого не трогаешь. Вдруг вылезает что-то с виду незаметное и начинает быстро к тебе приближаться. Естественной реакцией является судорожное, многократное нажатие правой кнопки мыши. Однако в эту тварь так сразу не попадешь — нужно пристально вглядываться в монитор и высматривать тень твари, которая иногда видна под определенным углом освещения. Тут главное держать себя в руках и раньше времени не выпалить весь боезапас маны.

Зачастую количество монстров превышает разумные возможности оружия, и приходится бегать в разных направлениях, дабы не попасть в руки жаждущих крови.





Помимо вооружения герой-одиночка, как и в предыдущих частях, таскает с собой кучу различного рода полезных предметов. По началу за пазухой у Прея имеются лишь фонарь и дневник с чертежом местности в виде карты. Карта по мере прохождения постоянно пополняется полезной информацией, так что, запутавшись в непроходимых блэрских лесах, всегда есть возможность узнать свое местонахождение. В дневнике ведутся и записи на предмет, кто чего сказал, за чем и куда послал, а также личные рассуждения и догадки мозговитого Джонатана. Полезность фонаря очевидна — случаются ситуации, когда без дополнительного освещения просто банально не найдешь необходимую вещицу, ведь большая часть блэрской местности погружена во мрак.

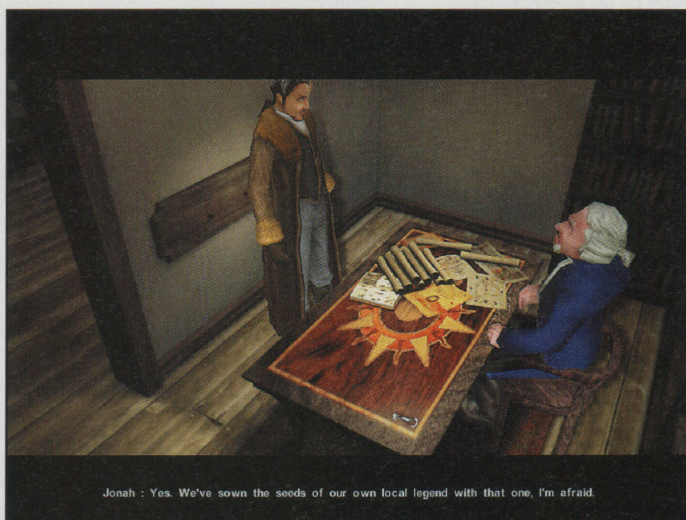
Осуществляя свой крестовый поход, Прей наткнется еще на кучу полезных предметов, которые будут сильно облегчать незавидную участь священнослужителя. Чего

Придешь так в город, а тут все такие недобрые-недобрые. Страшно даже становится.



стоит только одна кукла вуду. С помощью этой штуковины Джонатан перестанет испытывать перманентный страх на предмет неожиданного появления тварей. Кукла вуду — это своего рода детектор паранормальной, тьфу, сверхъестественной активности. Знал бы Малдор, что люди имели еще в 18 веке...

Справедливости ради следует также упомянуть некоторые аспекты, которые, откровенно говоря, игру не красят. Прежде всего по сравнению с предыдущими частями карта местности в Volume 3 намного меньше. Отсутствует какое бы то ни было средство быстрого передвижения между разными ключевыми точками на карте. Так что приходится гонять по лесу туда и обратно, что сильно утомляет. Попадающиеся на пути монстры, зомби, вампиры и прочая нечисть хоть и создают психологическое напряжение, однако особой угрозы не представляют. Вся проблема в том, что они очень долго откапываются и собираются с мыслями перед нападением. Навоевавшись, я внезапно понял, что мимо этих товарищей просто-напросто можно пробегать, они возражать не будут.



Вот мужик, рассказал я тебе все, что знаю, поделился-таки. Давай ключ, чего уставился.







Вообще во всей игре мне не попались монстры-одиночки, с которыми было бы проблематично справиться. Как правило, угрозу представляют лишь группы монстров, неожиданно появляющиеся с разных сторон и одновременно начинающие набегать. И уж, если тут не успел проворно отселиться, пиши пропало.

Далее, в игре присутствует, пожалуй, всего лишь один вид камеры. Правда, он иногда чуток изменяется, но не сильно. Вся проблема в том, что для квеста этот вид вполне подходит и, более того, является, на мой взгляд, наиболее удачным, однако третья часть, в отличие от своих предшественниц, просто изобилует экшном. Помните фильмы «Хищник 1» и «Хищник 2»? Здесь это сравнение весьма уместно: добрые три четверти первого «Хищника» — никакого действия, сплошные догадки и напряжение, а вторая часть — все наоборот. Кстати, во второй части сего наикрутейшего боевика именитый Шварц сниматься отказался, и это неспроста. Иногда все-таки не стоит мешать слонов с пряниками: если делаешь экшн, драйв, адреналин, то не стоит отвлекаться на длинные рассуждения и слезные переживания героев. А уж если затеял ввергнуть публику в истеричный напряг, умей держать паузу, иначе зритель быстро адаптируется к происходящему и душевно успокоится. В нашем случае мы имеем идентичную ситуацию с третьей «Блэрской ведьмой». Из-за недоработки по части видов камер и прочих недоделок повоевать от души не удается — к кнопочному управлению долго привыкаешь, наводишься криво и долго. Касательно напряжения — все то же самое. Я не говорю, что напряжение в третьей части отсутствует, оно присутствует, однако большое количество стычек с недругами явно не на пользу психологической атмосфере происходящего. Через полчаса банально привыкаешь и к неожиданно появляющимся шумам начинаешь относиться с печальной хладнокровностью.

Во всей игре мне не попались монстры-одиночки, с которыми было бы проблематично справиться. Как правило, угрозу представляют лишь группы монстров.

И уж позволю себе последний раз «наехать» на эту безусловно очень и очень неплохую игрушку. Наезд связан с системными требованиями. Если вы не являетесь счастливым обладателем второго пентиума, 128 ОЗУ, приличного видеоускорителя и большого жирного винта, разыскивать блэрскую ведьму будет весьма проблематично. Мало того что для установки требуется больше 1 Гбайт на жестком диске, так еще и игра при запуске заботливо сообщает о создании временного свапфайлика, такого небольшого, всего лишь на 200 Мбайт. Думайте сами, решайте сами...

Завершаем

Мы получили на сегодняшний день весьма качественную игру. Разработчикам из Terminal Reality безусловно удалось создать неповторимую атмосферу, которая пронизана ужасом и страхом. Здесь, конечно же, еще сыграл свою далеко не последнюю роль ноктюрновский движок — как не пыжься, а графическое исполнение захватывающих внимание и будоражащих сознание сцен на ровном месте не исполнишь. Графика действительно на высоте: отличная прорисовка объектов и бэкграундов, лайтинговые эффекты при использовании оружия, динамические тени, интерактивные поверхности и т. п. Всматриваешься и радуешься, а потом играешь и пугаешься.

Звуковые эффекты в виде шорохов, скрипов, топота за спиной придают неповторимый колорит происходящему. Масса встроенных видеовставок, когда приходится разговаривать с персонажами игры, не только помогают понять суть происходящего, но и создают определенный настрой — понимаешь-чувствуешь, что от твоих действий зависит: будут жить милые и веселые блэрские детишки или нет. MG



Конечно же, любители квестов и ужасников игре обрадуются в любом случае и будут самозабвенно проходить третью «Блэрскую ведьму» до конца, хотя привнесенное в третью часть обилие экшна и сделало игру менее напряженной. Но в целом игра вполне вписывается в серию.



Gomolog

COLIN MCRAE RALLY 2

Ударим бездорожьем по автопробегу!

Скажем сразу. От Colin McRae Rally 2 ждали большего. Это должна была быть игра года, шедевр, превзойти который смог бы только Colin McRae Rally 3. Предмет мечтаний миллионов поклонников раллийных симуляторов со всего мира. Увы. Теперь, когда игра вышла, мы вынуждены признать, что ничего подобного не произошло. Предела мечтаний не получилось. Зато получилась добротная игра, которой за глаза можно ставить твердую пятерку. Хотя бы за то, что на сегодняшний день второй «Макрей» — **лучший раллийный** симулятор на PC.





Паспорт

Colin McRae Rally 2

Жанр:	гонки
Разработчик:	Codemasters
Издатель:	Codemasters

Системные требования:

URL www.codemasters.com

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium II 400 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

О том, что Colin McRae Rally 2 будет базироваться на «старом» движке, давно ходили слухи. Правда, не получавшие официального подтверждения. Теперь можно не сомневаться: движок — прежний. Решив, что толика косметики вполне способна вывести engine на новый уровень, разработчики здорово просчитались. Два года спустя, он уже не выглядит столь красочно, как во времена выхода первой части игры. Лишняя сотня полигонов пошла на пользу карам, но что стоило разработчикам переделать окружение трасс. То, что мы видим в игре — не убожество, но и на шедевр никак не тянет. 90 процентов — плоские спрайты, а то, что задизайнено в 3D — натуральная халтура. Стволы деревьев из трех полигонов — это совсем не то, чего ждали от McRae 2.

Впрочем, плачь по графике не идет ни в какое сравнение с бурей восторга от физической модели. Первая часть в свое время показала, как должна вести себя машина в настоящем раллийном симуляторе. Сиквел же наглядно демонстрирует, как ведет себя на трассе реальный гоночный кар. Даже сам «Макрей» утверждает, что для полноты ощущений не хватает разве что кресла, имитирующего тряску авто. Вкупе с «динамической торпедой» и детально проработанной моделью повреждения автомобиля физика «рулит» до тех пор, пока машину не «заруливает» на обочину, и на пути кара не попадается любое, пускай даже самое хиленькое, деревце. Лобовое столкновение имеет печальные последствия. Кустарник, который в реальности был бы просто смят, в игре работает мощным противоударным щитом. В результа-

те — мятый кузов, поломанная передняя подвеска, проигранные пятьдесять секунд... То, на что можно было закрыть глаза всего год назад, сегодня вызывает негодование. Сам факт привязанности к дорожному полотну удручает, контакт с представителями флоры порой не позволяет выиграть заезд, однако динамика геймплея остается неизменной. Не надо пытаться выехать за пределы асфальта и все будет хорошо.

Еще первый «Макрей» отличался от прочих раллийных симуляторов детальной проработкой дорожного покрытия. Вернее, влиянием покрытия на модель поведения кара на трассе. Во второй части разработчики пошли еще дальше. Теперь помимо того, что различаются снег, песок, гравий и асфальт, существует разница и внутри этих групп. Например, мокрый снег — не пустое название. Машина ведет себя на нем несколько по-иному, чем на «пухляке». Ее медленнее заносит, но пробуксовки случаются значительно чаще.

когда машина выйдет на прямой курс, вывернуть баранку в противоположную сторону, чтобы «закрепить» машину на трассе. Только после этого можно вздохнуть спокойно.

Претерпела значительные изменения и модель повреждения автомобилей. Раньше «точек контакта» на каждом каре было всего четыре. Теперь же — при включенном режиме «реальных повреждений» — можно вывести из строя практически любую деталь автомобиля. Будь то двигатель или задняя подвеска. «Шкурка»-текстура меняется соответствующим образом. Можно разбить стекла, повредить фары или же просто оставить вмятину на кузове после крепкого удара о препятствие. Вот только поведение машины вслед за столкновением чаще всего неадекватно действительному. Если на скорости более ста километров в час врезаться в любое деревце (о том, что машина воспринимает его, как фонарный столб, говорилось чуть выше), то кар встанет как вкопанный. И никакого рикошета. Тот же феномен наблюдается, если состыковаться с искусственным заграждением трассы.

Аркадный режим гонки. На старте столпились сразу несколько машин. В классическом ралли такого не бывает. Но мы ведь в игре. Похоже, истинно аркадные гонки начинают сдавать позиции...



ной аркады удалась на все сто. А если учесть, что в игре предусмотрен split-screen... Правда, это развлечение доступно только обладателям очень мощных компьютеров. AI оппонентов тоже на уровне. На рожон они не лезут, но и смирными овечками не выглядят. Лишь вырвавшись вперед, сразу начинают активно перекрывать дорогу. Пробиться вперед через две идущие вплотную друг к другу машины не так-то просто. Единственный шанс — обогнать по обочине, но это удел профессионалов (рулить между деревцами не так-то просто).







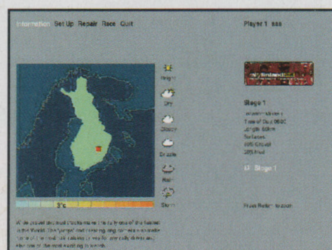


Встав в «мокром» сугробе, выбраться из него становится значительно сложнее. На мелком гравии машину «несет» даже с зажатым ручником, тогда как на крупной щебенке за несколько секунд кар будет остановлен. И таких нюансов миллион. Если учесть, что погоду можно выбирать на любой трассе или же ставить на «рэндом», то одна и та же дорога способна предстать в нескольких десятках различных воплощений. К тому же можно менять время суток: о трудностях ночной трассы говорить, думаю, излишне.

И вновь хочется вернуться к описанию физики поведения авто на трассе. Ведь как было раньше. В любой поворот можно было вписаться, заранее повернув руль в нужную сторону и вдарив по ручнику. Но в жизни так не бывает. Не бывает так и в Colin McRae Rally 2. Физика куда сложнее. Особенно хорошо это заметно на зимних норвежских дорогах. Незадолго до поворота приходится сбавить скорость, дабы не вылететь на обочину, потом, когда машина поравняется с «углом поворота», ударить по ручнику, вывернув колеса в сторону поворота. И затем,

А вот при столкновении с машинами соперников подобных оказий не наблюдается. Столкновение рассчитывается, как и положено, по всем законам. Причем учитывается даже масса машины, с которой происходит контакт. А поскольку разница в весе может быть весьма существенной, то не стоит идти на таран «фургона» на маленькой авто.

О чем это я? Какие столкновения на раллийной трассе? Ведь гонка же идет на время. А старт происходит с разницей в несколько минут. Но это в основном режиме игры. В Colin McRae Rally 2 же есть еще и аркадный, на который теоретически можно навешать все реалии настоящей гонки (модель повреждения, физику поведения на трассе). И вот в нем-то — в аркадном режиме — старт происходит одновременно, а выигрывает тот, кто приедет к финишу первым. Не реалистично, скажете вы. Зато предельно увлекательно. Попытка привнести в ралли элемент гоноч-



Перед началом заезда можно выбрать не только трассу и кар, но и задать погодные условия... Гонка по снегу — это совсем не то же самое, что соревнование на грунтовой трассе.



ИТОГО

Несмотря на обилие недочетов, игра не только во многом продвинулась со времен первого «Макрея», но и оставила далеко позади все прочие раллийные симуляторы. На данный момент Colin McRae Rally 2 — лучшая игра жанра. И не исключено, что останется таковой до выхода третьей части.

Завершим рассказ об игре, уделив внимание графическому и звуковому оформлению. Как уже было сказано, использование движка двухлетней давности не пошло на пользу игре. Если машины, приняв на борт лишнюю сотню-другую полигонов, стали выглядеть существенно лучше, то вот окружение трасс так и осталось полностью спрайтовым (из полигонов состоят только некоторые деревья на норвежских трассах). Причем, это заметно даже на больших скоростях. При наличии третьего Pentium можно, конечно, выставить максимальную детализацию, тогда спрайтовая картинка выглядит весьма пригожей и не вызывает столь выраженного отвращения. Однако суть от этого не меняется. Звук же просто хорош. Можно ставить оценку «не хуже, чем в первой части», уже одно это много значит. MG

Компьютерная видеостудия дома? Почему бы и нет!

Семейный видеоархив уже давно перестал быть редкостью. Праздник, первые шаги ребенка, поездка на шашлыки - человек с видеокамерой присутствует повсюду и запечатлевает все для потомков.

Первое время после покупки камеры домочадцы не нарадуются: записать можно практически все! Вот Ваня идет от двери ванной на кухню, держась за стену. Вот Маша пробует перелезть через загородку. Вот кот Шустрый ходит по перилам балкона.

Однако уже через месяц подобных содержательных видеозарисовок возникает весьма серьезная проблема: кассеты с записями будничных достижений домашних заполнили отведенную им полку в шкафу и уже вольготно заняли половину дивана. И Маша, которая научилась перелезать через загородку, метко кидается ими в Ваню, который держится за стену. Пора что то делать: если так пойдет и дальше, кассеты вытеснят естественных обитателей квартиры на лестницу. Но что?

Решение напрашивается само собой: надо навести порядок в своих «видеонаблюдениях». Большую их часть, не несущую глубокой смысловой нагрузки, надо бы стереть, освободив место для чего то интересного; остальные неплохо бы систематизировать (на каждой кассете из 180 минут лишь 20 минут ценных кадров).

Тут на помощь должен прийти компьютер. Но не простой: хорошо бы видеоархив оцифровать, отредактировать, снабдить титрами... Записанное на CD цифровое видео не будет терять качества со временем, как кассеты; диски занимают куда меньше места, и, главное, любой фрагмент архива всегда под рукой! Что же за чудо компьютер вам нужен для осуществления подобного проекта?

Конечно, новый Teen Studio! Эта машина создана специально для цифрового видеомонтажа. Она оборудована платой профессиональной обработки видео Miro DV 500, которая позволит вам качественно и без труда оцифровывать аналоговое видео. Видеокарта Matrox G450   один из лучших современных ускорителей двухмерной и трехмерной графики; она поможет вам при желании снабдить видеоархив титрами, компьютерными роликами или «подправить» некоторые фрагменты фильма. В этом вам также поможет установленное программное обеспечение   профессиональный пакет 3D графики 3D Studio MAX.

Остальная «начинка» Teen Studio не отстает. В «сердце» машины стоит самый современный процессор Intel® Pentium® 4, работающий на частоте 1,4 ГГц. Он обеспечивает непревзойденное быстродействие системы, что весьма важно для цифрового видеомонтажа. 256 Мбайт памяти вам наверняка хватит. Редактировать видео вы сможете прямо на жестком диске (30 Гбайт), после чего результат вы без труда сами запишете на компакт диск с помощью привода CD RW.

Работая за этим замечательным компьютером, вы не заметите, как пролетит время и гора видеокассет превратится в небольшую стопку компакт дисков, на которых будут записаны самые ценные и интересные фрагменты прошлого. И когда Ваня дойдет до кухни уже не держась за стенку, вы легко сможете запечатлеть этот исторический факт, так как пустых кассет будет предостаточно.

FORMOZA®

www.formoza.ru

История одного графа

Сергей Банников

Пролог



— Милорд! Вставайте, милорд! — голос пробивался сквозь ватное одеяло сна. Граф Крондейл нехотя перевернулся в своей необъятной постели.

— Ну что там у тебя, Сэм? — раздался его глуховатый спросонья голос.

— Вставайте, граф, вас ждут великие дела! — ответствовал верный паж.

Граф приподнялся на одном локте и посмотрел вокруг. Солнце золотило левую сторону небосклона и пробивалось своими лучами сквозь цветные витражи узких готических окон замка. Света еще не хватало, чтобы осветить все подробности окружающей действительности, но граф разглядел озабоченное выражение на лице слуги.

— Какие еще дела, черт их всех побери?

— К вам посыльный от Его Величества. Кроме того, графиня уже начала завтракать и выражает недовольство вашим отсутствием. В двенадцать у вас заседание Совета. После этого — смотр войсках...

— Сэм, не так быстро! Лучше подай одежду.

Пока граф одевался, солнце уже достаточно поднялось для того, чтобы полностью осветить замок. Он был расположен высоко в горах, его узкие башни, казалось, задевали облака, но толстые, массивные стены были практически неприступны. Около конюшни слуги задавали корм гнедому красавцу-жеребцу в клочьях пены — королевские посыльные всегда пользовались лучшими конями во всем королевстве.

Одевшись, граф спустился в трапезную. Графиня метнула на него отнюдь не ласковый взгляд, но граф давно уже привык к такому отношению со стороны супруги и никак на него не прореагировал. Вместо этого с аппетитом набросился на поданный бифштекс — он не признавал «здоровый образ жизни» жены и всегда ел так, как будто это был последний раз в его жизни. Насытившись, он взял бокал вина и обратился к графине:

— Мэри, мне приснился удивительный сон. Будто бы я — предводитель странных синекожих существ, которые почему-то называют себя «эльфами», варят грибной шнапс и воюют с гигантскими муравьями. Я уже почти что победил в этой странной войне, но тут Сэм так некстати потревожил мой сон и развеял столь забавную иллюзию...

— Дорогой, если ты будешь и дальше столь злоупотреблять напитками, содержащими этанол в массовых количествах, то я опасаюсь, что синекожим станешь ты сам, а гигантские муравьи будут преследовать тебя не только в царстве Морфея, но и наяву. Что же касается эльфов, то один из них — кстати, королевский посыльный — уже час дожидается тебя в приемной, и непохоже, что столь длительное ожидание им аудиенции пойдет на пользу твоей репутации при дворе, — как всегда немногословно произнесла графиня.

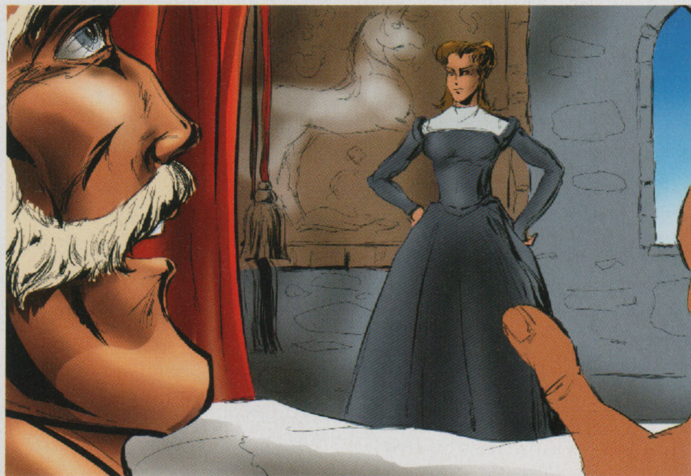
Но граф, не обратив особого внимания на все эти измышления, уже направлялся в приемную.

— Его сиятельство граф Крондейл! — провозгласил мажордом, когда королевский посыльный наконец-то удостоился чести лицезреть милорда. Граф придирчиво оглядел посыльного. Тот действительно был эльфом, его уши были слегка обвислые, но кожа, как и следовало ожидать, была нормального цвета. Граф внимательно всмотрелся, пытаясь разглядеть хоть немного синеватого оттенка, но тщетно. «И приснится же такое — эльф с синей кожей», — с досадой подумало его сиятельство, вспоминая ночные видения. Посыльный тем временем склонился в церемониальном поклоне и произнес ритуальную фразу:

— Элен сейла люменн оментиэльво!

После чего он выпрямился и сказал:

— Мой повелитель, Король Артур просит и требует, чтобы Ваше сиятельство сей же час, — тут он покосился на остановившиеся, покрытые паутиной часы в углу комнаты, — собрали все свое войско и выступили на поиски чаши Святого Грааля, кою Чашу при обнаружении следует немедленно доставить ко двору Его Величества



для вящей славы Королевства. Мерлин, волшебник при дворе Его Величества, тайными магическими тропами прознал, что Чаша находится не далее чем в четырех днях пути от вашего замка, но более открыть завесу тайны не смог. Его Величество милостиво дарует три месяца на поиски священной Чаши, а также право на аннексию любых нейтральных земель, буде таковые найдутся на пути к Чаше. В том же случае, если Чашу обнаружить не удастся, вашему герцогству будет объявлен Mission Failed и прочая, и прочая, и прочая.



При этих словах лицо графа чуть само не стало таким же синим, как у эльфов в его снах. Mission Failed! Хуже этого мог быть только Format Complete. О таких мерах не слышали уже многие века. Летописи хранили страшные свидетельства разрушительного воздействия секретной королевской магии на ленные владения непокорных или провинившихся лордов. Mission Failed означал, что герцог будет вынужден, аки мифологический Сизиф, вновь и вновь бродить по бывшей своей земле в тщетных поисках неуловимого артефакта. Но даже если он и найдет его, то не сможет им воспользоваться, ибо новый владелец замка, получив то же самое задание, не остановится ни перед чем, чтобы завладеть им. В страшных сказках и темных легендах был описан также и Format Complete, после которого от прежнего графства осталась только ровная площадка, покрытая травой, и ничто не напоминало о том, что здесь когда-то кто-то жил...

К этому моменту посыльный уже дочитал свиток и застыл в почтительном ожидании, сквозь которое слегка проглядывало с трудом скрываемое злорадство. Граф слегка пришел в себя и произнес:

— Да будет известно Его Величеству, что найду Святую Чашу я, ибо верный вассал я сюзерену своему! — произнеся ритуальную фразу, он с такой яростью посмотрел на гонца, что тот, слегка побледнев, поспешил покинуть графские покои и замок. Граф же проследовал в залу, где уже собирались члены Совета Графства. Он хмуро оглядел собравшихся. Военный советник, советник по подданным, советник по податям, главный Следопыт... Никто из них, знамо дело, и слыхом не слыхивал о Святой Чаше, разве что Следопыт где-то краем уха лет десять назад, и вообще это был не он.

— Ваше сиятельство, подданные нижайше просят построить им хотя бы таверну для прославления Вашего сиятельства, — начал советник по подданным.

— Но это обойдется казне в 500 золотых дукатов! — напомнил советник по податям. — Лучше уж построить новое здание Управы, тогда мы сможем собирать вдвое больше налогов...

— Что позволит нам построить сторожевые башни, вырыть ров и укрепить стены замка, — закончил военный советник.

— Если же вы, Ваше сиятельство, не желаете лично возглавить поиски Чаши, Гильдия Следопытов готова предоставить самого знающего искусника тайных троп Ваших земель, — закончил Следопыт.

— Это тебя, что ли? — вопросил граф, недоверчиво оглядывая его штаны из синей рогожки и белую куртку-безрукавку с выцветшим вышитым наговором. На простом языке наговор читался как Hitler Kaputt и предрекал скорую смерть всякому, посягнувшему на его владельца. На графа наговор не действовал, поэтому он добавил:

— Ишь ты, искусник троп выискался... Ужо мне!

После этой фразы граф на минуту впал в легкую задумчивость, чуть было не окончившуюся серьезной озадаченностью, но вовремя вышел из транса.

— Итак, прошу и требую, чтобы таверна для подданных моих построена была к утру завтрашнему! Управу же возводить, как только податей в достатке будет. Стены же укреплять тогда будем, когда в избытке камня обнаружим, ибо ведомо мне, — тут он пристально посмотрел на всех советников, — что хоромы разные каменные в городе строятся, а подновить стены замка недосуг... Сам же я повелеваю выступить войску верному моему, дабы исполнить повеление сюзерена моего в срок.

Закончив речь, граф распустил совет и приказал готовить себя в дорогу. Поразмыслив, он решил заручиться поддержкой магов, имевших в замке свою башню. Протиснувшись в узкий дверной проем магической Гильдии, он оказался в тесном помещении, слабо освещенном вытянутыми окнами с цветными витражами. Пахло ладаном и чертями. «Вот же маги, и чертей ладаном пользоваться приучить могут», — подумал граф, но в этот момент перед ним сгустился воздух, и из сгустка шагнул аколит Гильдии. Был он в белом плаще, а в правой руке держал пылающий магический жезл красного цвета. Склонившись в полупоклоне, он произнес:

— Ваше сиятельство! Дошло до нас, что в дорогу собираетесь вы. Вестимо ли вам, что великая сила... гм... магия способна поразить ваших врагов и защитить вас и вашу свиту, сделать видимым невидимое, слышимым неслышимое, съедобным ядовитое... Я чувствую в вас великую силу...гм.. магию («Примерно второй уровень», —



«...если Чашу обнаружить не удастся, вашему герцогству будет объявлен Mission Failed и прочая, и прочая, и прочая.»

При этих словах лицо графа чуть само не стало таким же синим, как у эльфов в его снах. Mission Failed! Хуже этого мог быть только Format Complete. О таких мерах не слышали уже многие века...





«Граф приподнялся на стременах, обернулся к колонне копейщиков и рыцарей и заорал, причем явно на уровне эксперта:

— ОРЛЫ! В ШЕРЕНГУ ПО ДВОЕ ПОВЗВОДНО НА ОДНОГО ЛИНЕЙНОГО ДИСТАНЦИЯ НЕЧЕТНЫЕ ВЗВОДА НАПРАВО ЧЕТНЫЕ НАЛЕВО ОРУЖИЕ К БОЮ В ШАХМАТНОМ ПОРЯДКЕ СТАНОВИСЬ!!!»



прибавил он шепотом), и всего за 500 дукатов Гильдия уступит вам Магическую книгу со всеми заклинаниями, которыми мы обладаем.

Граф, слушавший, как обычно, вполуха, при упоминании денег встрепенулся.

— ЦЕЛЫХ 500 ДУКАТОВ ЗА КНИГУ??? — проревел он.

— Всего 500 дукатов, Ваше сиятельство! Вдобавок, вы бесплатно получите кожаный переплет, подарочную пергаментную упаковку, набор гусиных перьев для записи новых заклинаний, мешочек чернильных орешков и магический пояс, инкрустированный изумрудами. Кроме того, вам предоставят 50% скидки на любое последующее заклинание в любой магической башне королевства.

— Ну если пояс бесплатно, тогда... по рукам, — пробормотал обескураженный напором граф, напоследок подумав: «А перья-то мне зачем? Я же писать-то не умею...».

Обзаведясь магической книгой, граф немедля попытался произнести заклинание, которое показало бы, где находится Чаша Грааля. На мгновение взор его заволокло дымом, а потом он увидел невысокое деревянное строение, которое показалось ему странно знакомым. Не успел граф сообразить, где бы он мог это встречать раньше, как видение исчезло. Граф произнес заклинание еще раз, но образы не возвращались. Он разгневанно обратился к аколиту:

— Ты что же мне подсунул? Одноразовую книгу?

Аколит, выставив вперед свой жужжащий жезл, успокаивающе произнес:

— Ваше сиятельство, на сегодня у вас закончилась мана. Завтра она вернется вновь.

— Мана?! Про ману ты ничего мне до сих пор не говорил! — тут граф потянулся за своим мечом, чтобы проучить наглеца, но воздух сгустился вновь, и аколит постепенно исчез. Видимо, у него маны было еще вполне достаточно.

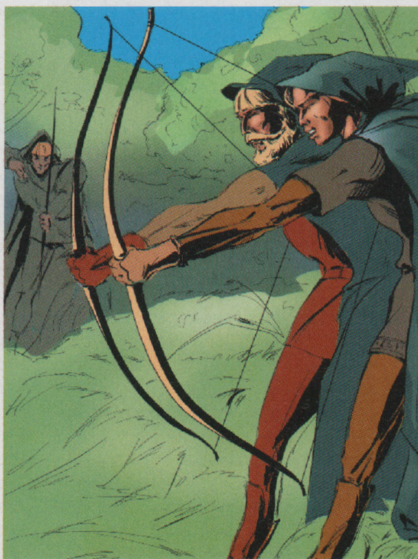
— Хоттабыч чертов, — пробормотал граф и вышел на свежий воздух...

На следующий день войско выступило. Таверна была уже отстроена, пахло свежесваренным пивом, и боевой дух гвардии отдавал перегаром. Впереди на белом коне ехал граф, справа от него на гнедом жеребце восседал Следопыт, а слева на муле трясся придворный алхимик с мешком артефактов. Дорога от замка вела вниз, огибала непроходимые скалы и превращалась в прямую просеку, разделившую близлежащий лесной массив на две почти равные части.

Не прошло и часа, как впереди на дороге стали заметны клубы пыли, и через несколько минут показался всадник. Приблизившись, он спешился и подошел к колонне:

— Ваше сиятельство граф Крондейл, хотя и не имел чести ранее видеть вас, позвольте представиться — шевалье де Тюратам.

— Да не оскудеют ваши угодья, шевалье, но позвольте поинтересоваться, как вы узнали мое имя? — удивился граф.



— О, в этом нет никакого секрета, граф, я немного практикую магией и способен узнавать имена людей, а также свойства предметов. Да, я вижу и у вас магическую книгу, позвольте полюбопытствовать?

Граф нехотя протянул просимое.

— О! Fireball! Invisibility! Lightning! Raise dead! Благодарю вас, граф, я охотился за этими заклинаниями долгие турны. С вашего позволения я скопирую их!

Не успел граф возразить, как шевалье что-то быстро произнес, и обе книги зашелестели страницами с бешеной скоростью; затем раздался хлопок, и все затихло. Граф взял свою книгу обратно и с подозрением спросил, нервно поглаживая меч:

— А вы не будете ли настолько добры, чтобы дать и мне возможность ознакомиться с вашей?

— Видите ли, любезнейший, прозревая свойства вашей натуры, открылось мне, что недостаток грамотности не даст вам возможность что-либо понять в моей книге, впрочем, я с удовольствием позволю вам в этом убедиться.

Граф вырвал фолиант из рук шевалье и начал лихорадочно его листать. Когда он вернул его, взгляд его потемнел от гнева.

— Так значит, сударь, я по-вашему, недостаточно грамотен?

— У вас Грамотность 2, у меня 10, так что я смог прочесть вашу книгу, а вы мою — нет.

— Так значит, сударь, по-вашему, вы в шесть раз меня грамотнее?!

— Любезнейший граф, ну во-первых, не в шесть, а в пять, а во-вторых, у вас, как я вижу, и с арифметикой не все в порядке.

— Вы ответите за оскорбление!!!

— Несомненно, любезнейший граф, но сначала вам придется победить мое войско. — И шевалье внезапно протрубил в рог.

Граф поднял глаза и огляделся вокруг. Из окружающего дорогу леса выступили шеренги снайперов в зеленом, почти сливающиеся с окружающей их листвой. Снайперы подняли свои луки, наложили стрелы и натянули тетивы. «Урон около шести, без штрафа за дальность боя», — машинально подумал граф, но замешательство его было недолгим. Он подтянулся в седле, пристально посмотрел на рог, который шевалье до сих пор держал в руке, и сказал негромко, но отчетливо:

— Быть может, сударь, вы и шибко грамотный, но вот Лидерства вам явно на хватает. Сейчас я покажу вам, что такое настоящий полевой командир.

С этими словами граф приподнялся на стременах, обернулся к колонне копейщиков и рыцарей и заорал, причем явно на уровне эксперта:

— ОРЛЫ! В ШЕРЕНГУ ПО ДВОЕ ПОВЗВОДНО НА ОДНОГО ЛИНЕЙНОГО ДИСТАНЦИЯ НЕЧЕТНЫЕ ВЗВОДА НАПРАВО ЧЕТНЫЕ НАЛЕВО ОРУЖИЕ К БОЮ В ШАХМАТНОМ ПОРЯДКЕ СТАНОВИСЬ!!!

Побелевший шевалье с раскрытым ртом наблюдал за тем, как напротив каждой шеренги его снайперов становилась такая же шеренга копейщиков и рыцарей

с занесенными копьями и мечами. Снайперы, не ожидавшие такой прыти от противника, также пребывали в замешательстве. Граф меж тем подозвал своего алхимика и начал спешно копаться в мешке артефактов, притороченном к луке его седла. Вынув шлем странной формы с двумя рогами, он водрузил его на себя. Войска графа взревели от боевой ярости, лица их, и без того красные от утренней мотивации в таверне, стали кирпичного цвета. «Шлем Берсерка», удовлетворенно подумал граф и продолжил поиски. Скоро из мешка были последовательно извлечены: Черный Меч, Медаль «За Храбрость», Орден Русской Бани и Сапоги-скороходы. Все эти бесценные сокровища были тут же и надеты, на что войско реагировало очередными грозными кличами. С сапогами, правда, вышла небольшая заминка, так как они оказались на три размера меньше. Недолго поразмыслив, граф кинул их обратно в мешок, ибо войско его и так представляло собой грозную силу.

— Мы, может, сударь, академиев и не кончали, — заметил граф, обращаясь к шевалье, — но в военном деле кое-что разумеем. Видите вон тех птичек над каждым взводом? Это орлята боевого духа (две атаки за турн). А подковки на цепочках, которыми размахивает каждый десятник? Это на удачу (двойное повреждение при атаке). Так что вот такие дела, сударь. Я позволю вам убраться отсюда целым, если вы, сударь, сдадите все свое обмундирование. В противном случае мне придется только махнуть рукой, и...



Бледность шевалье приобрела слегка синюшный оттенок. Он как во сне побросал все свои многочисленные предметы обихода и, пятясь, начал медленно отступать к своей лошади. Вскочив на нее, он поскакал по одной из боковых троп, отходивших от дороги. Граф с ухмылкой следил за ним до тех пор, пока он не скрылся за деревьями. После этого он обратился к снайперам:

— Ребята, вы поставили не на ту лошадь. Даю вам три минуты, чтобы сдать оружие и разойтись по домам. Впрочем, если вам больше нравится умереть здесь и сейчас, это ваш выбор.

Через десять минут инцидент был полностью исчерпан. Графский обоз пополнился коллекцией из полусотни отличных луков с полным боекомплектом, а мешок алхимика — странным ожерельем и кольчугой, почти невесомой, но необыкновенно прочной. Кроме того, граф, взяв в руки магическую книгу шевалье, внезапно ощутил, что в состоянии разобрать некоторые строки. В его голове внезапно мелькнула мысль: «Уровень грамотности — основной», но поскольку граф не смог понять, о чем это он, мысль осталась недодуманной.

К вечеру следующего дня отряд вышел к месту, которое явно использовалось для привалов всеми проходящими по этой дороге. В центре достаточно большого утоптанного пространства даже тлел костер. «Графпожнадзора на них нет», — подумал граф и послал затушить костер. Вернувшиеся слуги протянули ему обнаруженный около кострища небольшой кожаный мешочек, уже тронутый пламенем. В мешке оказалось 500 золотых дукатов. «Никогда не понимал, как это можно случайно оставлять такие суммы денег на привале», — подумал граф. Между тем к нему подошли еще два копейщика, конвоируя невысокого зеленого гремлина в красно-зеленой одежде. Завидев графа, гремлин склонился в церемониальном полупоклоне и произнес:

— Увашаемый графф, вашша доблессть изфестна на многие лиги вокруг. Я и другие гремлины хотели бы приссоединиться к вашшему войсску. В благодарноссть от васс мы попроссили бы 500 солотых дукатов.

«Ну вот и деньги пристроены оказались», — с досадой подумал граф. Но пополнение войска было весьма кстати. Согласившись на предложение гремлинов, граф созвал своих советников. Следопыт рассказал о некоем обелиске, на котором будто бы может находиться указание на то, где искать пресловутую Чашу. Посовещавшись, решили продолжить путь вниз — авось обелиск окажется реально существующим объектом,



а не плодом воспаленного воображения.

На следующее утро увеличившийся отряд двинулся в путь. Днем дорога привела их к одинокому форту, стоящему на холме. Посланный к нему гонец сообщил, что в форте находится фактория по пошиву одежды и управляет там некто мистер Зайтсев. Гремлины, услышав об этом, стали донимать графа просьбами приобрести им новую форму. Действительно, их зелено-красные одеяния контрастировали со строгой бело-голубой формой копейщиков и рыцарей. Граф на это пробормотал «апгрейд чертов», но требуемые двести монет выделил. Приглядевшись к вооружению гремлинов, — а вооружены они были шипастыми ядрами на цепи — он заметил:

— А метать ваши ядра вы случайно не пробовали?

Выяснилось, что о таком способе использования их оружия гремлины и не подозревали. После нескольких тренировок они вполне освоились с новым приемом боя. Переодевшись в стильную синюю форму, они приобрели совсем другой вид — ну просто продвинутые гремлины.

К исходу второй недели путешествия отряд графа добрался до ленных владений. На границе действительно стоял серый обелиск высотой в три человеческих роста. Граф спешился, подозвал к себе Следопыта и алхимика, и втроем они направились к монументу. Вблизи поверхность обелиска оказалась полированной, но никаких знаков на ней не обнаружилось. Граф задумчиво обошел обелиск и еще более задумчиво посмотрел на Следопыта.

— Ну что, сударь, как вы это объясните?

«Чаша Святого Грааля, неуловимый артефакт, который разыскивался уже несколько кампаний подряд, предмет, вызвавший больше войн, чем все остальные богатства королевства, вместе взятые, вещь, которую не видел никто из ныне живущих, тайна из тайн, загадка из загадок оказалась ни более ни менее чем ночным горшком Его сиятельства».





— Что именно, милорд? — произнес Следопыт, слегка попятившись.

— Ну вот это самое. Обелиск здесь, а про Чашу здесь ничего не сказано.

— Но, может быть, это не тот обелиск, милорд?

— А вы, сударь, много видели здесь каких-либо других обелисков?

— Признаться вам, милорд, ни одного.

— Вполне может статься, сударь, что этот обелиск будет последним, что вы увидите в своей жизни, сударь.

— Но милорд!

— Я даю вам один час. Если через час вы, сударь, не откроете тайну этого обелиска, Гильдии Следопытов придется выбирать нового главу. В уважение к вашим прежним заслугам вас казнят при помощи Intel Inside.

— Но милорд! — Intel Inside означал мучительную смерть на ритуальном кремниевом кристалле, из которого торчали 365 золотых прутьев с напряжением 3,3 кВ на каждом.

Но граф уже отвернулся от него и пошел к лагерю. Его одолевали мрачные мысли. Если к исходу третьего месяца он не отыщет Чашу, с ним могут сделать примерно то же самое, что он собирался сделать со Следопытом. А оказаться в таком же положении графу хотелось меньше всего. Призрак Mission Failed преследовал его днем и ночью.



Следопыт же не стал терять времени даром. Он разложил на траве около обелиска все свои магические предметы и приспособления — ультразвуковой интраскоп, лазерный дальномер, рентгеновский аппарат, автономный оптоэлектронный компьютер и самое главное сокровище — приносящую удачу белую мышку в позолоченной клетке. Подключив мышку к компьютеру, он выпустил ее из клетки, приговаривая: «Ищи, гениальная моя, ищи, единственная моя, иначе нам обоим придет каюк — меня казнят, а тебя скормят коту Логитеку». Упоминание кота возымело свое действие, и мышь деловито принялась осматривать обелиск. Примерно через десять минут она обнаружила небольшое углубление в полированном камне. С трудом протиснувшись туда, мышь нашла замаскированный разъем типа ST. Следопыт быстро подключил необходимые кабели и запустил программу сканирования. Еще через десять минут был обнаружен главный файл /etc/password, а после успешной



расшифровки оного Следопыт наконец-то получил доступ к главной консоли обелиска. Полированная грань его, обращенная в левую сторону, засветилась, побежали строчки самодиагностики, проступило главное меню.

— Милорд! — позвал Следопыт.

Граф вернулся к обелиску.

— Я выполнил вашу волю, милорд! — с облегчением произнес Следопыт. — Спрашивайте, и волшебный обелиск ответит вам.

— Где находится Святая Чаша Грааля? — вопросил граф, с трудом скрывая свое нетерпение.

Следопыт зашуршал клавиатурой и погладил мышку по усикам. На мерцающей поверхности обелиска проступило изображение графского замка. Замок был виден в необычном ракурсе, как будто бы наблюдатель смотрел на него, находясь на спине одного из тех орлов, которые всегда кружат в небесной выси. Изображение начало расти, стали различимы отдельные хозяйственные постройки замка: конюшня, таверна, Гильдия магов, рынок... Но внезапно вид сменился, и взгляду открылся задний двор, непосредственно примыкавший к графским покоям. В центре изображения появилось невысокое деревянное строение, показавшееся графу странно знакомым.

— Да это же!!... — голос графа сорвался на хрип. Он внезапно вспомнил магическое видение, посетившее его в начале путешествия.

Тем временем строение заполнило весь экран, дверь его волшебным образом приоткрылась, и в его центре можно было легко разобрать золотой сосуд с двумя ручками в виде горшка причудливой формы. Сосуд был украшен драгоценными камнями и узорной резьбой. Изображение опять увеличилось, нижняя часть сосуда надвинулась на зрителей, и внезапно стало легко разобрать небольшую надпись, прихотливой вязью опоясавшую сосуд в нижней его части: «Saint Grail Cup. Made under license by Merlin Corp.».

— Оooo!!! — граф временно потерял способность к членораздельной речи. Чаша Святого Грааля, неуловимый артефакт, который разыскивался уже несколько кампаний подряд, предмет, вызвавший больше войн, чем все остальные богатства королевства, вместе взятые, вещь, которую не видел никто из ныне живущих, тайна из тайн, загадка из загадок оказалась ни более ни менее чем ночным горшком Его сиятельства. Было о чем призадуматься...

Когда к графу вернулась способность говорить, он разразился непечатными проклятиями. Иссякнув примерно через четверть часа, он собрал свое войско и обратился с речью:

— Орлы! Наш король вознамерился отобрать у меня самое святое, что есть, реликвию, которую хранили семь поколений моих предков, вещь, без которой не может существовать ни один уважающий себя граф, — БИОТУАЛЕТ С ПОДОГРЕВОМ! Крондейлы не могут снести такого оскорбления! Никто не может покушаться на естественные потребности человека — даже сам король. Мы возвращаемся в замок и идем войной на узурпатора королевского трона, ибо только узурпатор мог покуситься на самое святое. СМЕРТЬ ВРАГАМ!

Через две недели все было кончено. Королевский замок был взят, король низложен, а граф Крондейл был коронован под именем Король Артур 2.0. Много еще славных деяний совершил он в своей жизни, но это уже совсем другая история... MG

БЕСТОЛКОВЫЕ РЕЙТИНГИ

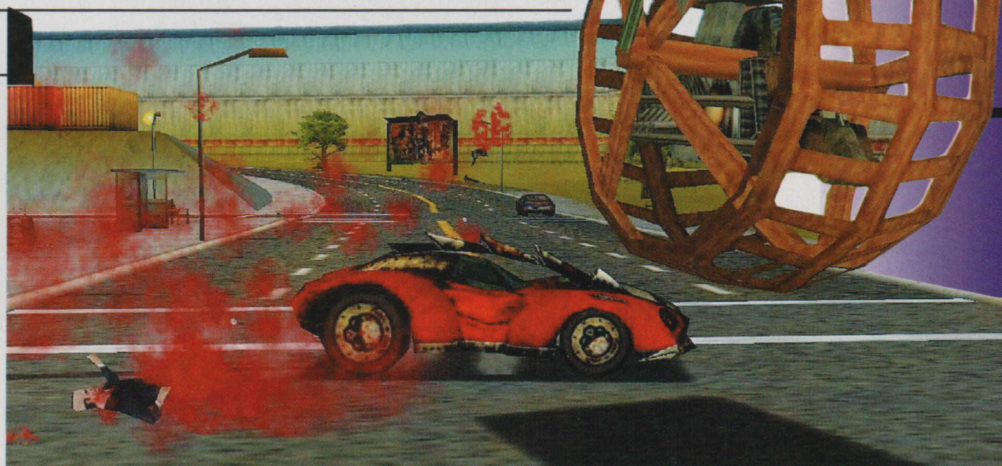
Ashes to ashes, dust to dust.

С чего начинается жизнь игрового персонажа? Правильно, со Start'а, или Load. А чем заканчивается? Да, грустным Game Over. Бывает он разным: кровавым и молниеносным, бескровным и постепенным; в общем, многоликим и в любом случае трагичным. Вот, собственно, о нем, о гамовере, и будем сегодня говорить. Причем не столько о внезапной, безвременной кончине героя, а о различных способах и видах ухода в страну вечного респавна тех, кому это предназначено игровой судьбой. Будут и реки крови, и растерзанные части тел всяких существ, короче говоря, самая настоящая патанатомия. Понаблюдаем за корчами NPC'ов, любознательно рассмотрим исковерканные трупики и проведем анализ причин смерти. Ведь жизнь и смерть персонажей, как инь и янь, неразрывно связаны в игровом мире, без одного не будет другого, это факт. Но, пожалуй, оставим философские размышления и перейдем к рейтингу. Траурный марш, занавес.

Вдоль ДОРОГИ

Старый Дроид





Natural born killers

Кровавая пастораль. Как много в этом звуке! В данной номинации рассмотрим самые ужасные и кровавые летальные исходы. Слабонервным не рекомендуется, дети не допускаются. Только для игроков со стальными нервами (а лучше вообще с отсутствием оных), с прокопченными порохом душами и парой-тройкой шрамов поперек лица. Желательно иметь при себе набор для анатомического вскрытия. Пригодится.



Конкретная разборка. Легкой смерти никто не получит, свинцовые трубы делают этот процесс длительным и весьма неприятным.

Solder of Fortune

До сих пор эта игра стоит у меня в списке «No mercy» под номером один. Старый добрый Quake не заставлял меня так отшатываться от экрана, уворачиваясь от кровавых брызг и оторванных конечностей. Выстрел из помпового ружья, нацеленный в голову, и кровавая феерия обеспечена. А штурмовой нож? Роспись под хохлому, с узорной вырезкой по телу? Песня Джека Потрошителя, да и только. Но что особенно радует в SoF, так это агональная стадия NPC-злодеев. Попадание в руку — и бандит обездвижен на поврежденную конечность, выстрел в ногу — и наблюдаем танец одноногого бандита вокруг собственной оси. Глумливая улыбка сама наползает на лицо при виде эдаких корч. Ну и собственно сам процесс «отбрасывания копыт» не менее театрализован — дрыгание ручками и ножками, предсмертные вопли и проклятия радуют глаз и ласкают ухо солдата возмездия (ну да, ну да, удачи, знаю, но он служитель Фемиды, а потому — возмездия). Причем не обязательно страдать расстройством психики (хотя от долгого времяпрепровождения за этой милой игрой крыша двинуться может): реализация на уровне, а значит, и восприятие происходящего на мониторе соответствующее.

No one live forever

Менее шокирует кровавыми реками; за убийство мирного жителя моментально карает провалом миссии, но зато с лихвой компенсирует эти недостатки многообразием всяческих корч. Ведь игроку что главное, если перед его глазами вытянутая рука и пушка 45-го калибра? Правильно, какой будет эффект после нажатия на курок и нацеливания в сторону чего-нибудь движущегося. Вот именно на результате я бы и хотел остановиться поподробнее. Принять смертушку в N.O.L.F., банально брякнувшись «рублем», с махонькой дырочкой от помпового ружья (чем, кстати, грешит Rainbow Six, но это так, к слову), не получится. Почему? Да потому, что для каждого типа оружия разработчики придумали отдельную анимацию. Получил негодяй выстрел в грудь из крупного калибра с близкого расстояния, — будьте любезны пролететь положенное количество метров назад и помереть. Выстрел по рукам и ногам доставляет массу неприятных ощущений вражинам, а при повторном попадании в раненое место зачастую успокаивает их навсегда. Но особенно интересно смотреть, как эффективно может быть прицельное попадание в голову... Жестоко, очень жестоко! Но что самое интересное, так это эффект от поражения... гм... паховой области. Не знаю, кто стоял во главе ра[illegible]работки этой части игры, но яв[illegible] не лицо мужского пола. Да и пе[illegible]сонаж, кстати говор[illegible] впрочем, мы не о проб[illegible]моотношения полов. Та[illegible]и-зации повреждения я до этого в играх не встречал. Причем, прошу заметить, при попадании в эту область эффект соответствующий, облегчение в виде последнего вздоха наступает не скоро. Пожалуй, это единственный аспект в игре, который пробуждает во мне приступ гуманизма, — всегда (если уж вдруг угораздит беднягу

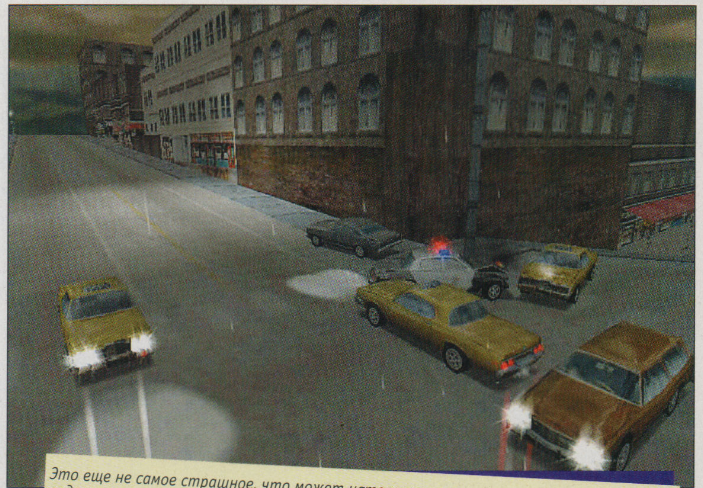
раниться так неосторожно) произвожу «выстрел милосердия», чтобы быстро и без мучений.

Kingpin

Ну не надо кривиться, спрашивать «ну сколько можно?» Можно столько, сколько нужно. Тем более что подходит как нельзя кстати. Серьезная разборка, без лишних эмоций, обрезком трубы — что еще добавить? Ну, пожалуй, если только о том, что этот кусок металла может натворить. Попробуем перечислить: переломать плечевые кости, попортить основательно репу, ну и замочить тоже может, ходится побегать, а потом долго и нудно запинывать в глухой подворотне. Крики и мольбы о пощаде игнорируются.

Killer on the Road (c) Doors

Теперь предлагаю перейти к лишению жизни в виде различных проявлений ДТП (дорожно-транспортных происшествий) и прочих несчастных случаев с прохожими на дорогах. По статистике, между прочим, риск быть переехханным тонной железа на колесах гораздо выше, чем риск погибнуть от бо-



Это еще не самое страшное, что может натворить полицейский патруль при задержании преступника. А то, что преступник сам полицейский и куча разбитого железа принадлежит мирным жителям, это вроде как не важно.

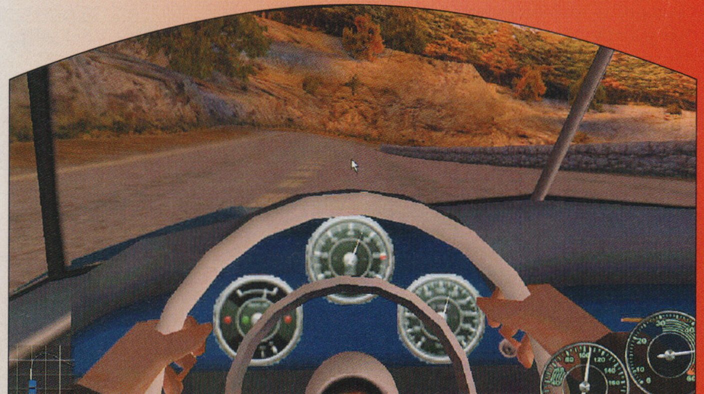
МЕРТВЫЕ с КОСАМИ...

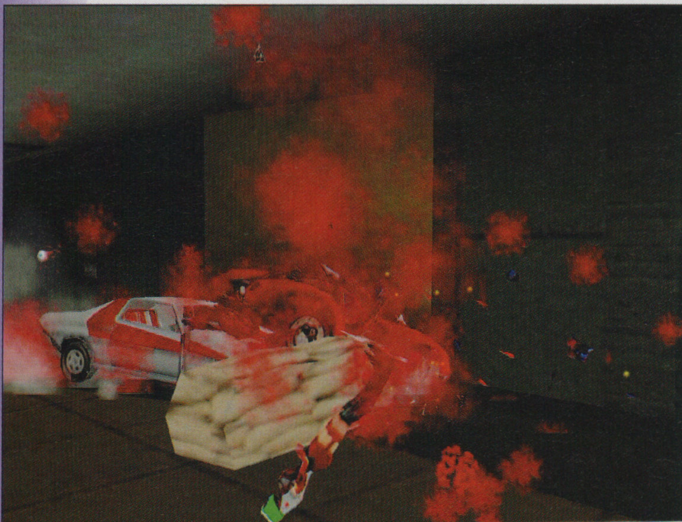
если постараться. Уничтожение живой силы противника в «Бугре» окутано романтическим антуражем гангстерских разборок, с матерком, молодецким уханьем и смачными ударами той же трубы по жбану. Чистая конкретика для крутых пацанов. Это вам не с М14 бегать, спрятавшись под шкурку тяжелого бронежилета и с целой оравой таких же Робокопов в придачу. Закон улиц гласит: «Каждый сам за себя. Выживает сильнейший». Либо ты их, либо они тебя, без всяких полутонов. Чтобы прикончить какого-нибудь зарвавшегося недоумка, иногда за ним при-

лезней и несчастных случаев на производстве. Мы не можем оставить это без внимания и рассмотрим все случаи со всей серьезностью.

Carmagedon TDR 2000

Пускай приспешники ДПС (а это уже не разновидность аварии, а вполне живые люди — дорожно-постовая служба) заявляют, что ничего нового в Carmagedon TDR 2000 не прибавилось и это сиречь самоклон и все такое. Ответить тут однозначно сложно, хотя, признаться, есть в этих претензиях малая толика правды, но впро-





Кровавая феерия. Просто танец смерти на колесах, только вот особое условие для этого танго — партнер должен погибнуть. Альтернатива — вы сами.

чем хватит об этом. Лучше дождемся старта и посмотрим, что же будет во-о-он с теми человечками, беспечно прогуливающимися в перспективе, около обочины. А будет с ними плохо. Но весело тем, кто за рулем. Размазывание ровным слоем красного паштета по лобовому стеклу, чудовищные удары бампером, дьявольские примочки — все это уготовано для милой, беззащитной нации педестрианов. Ну, как говорится, педестриану — педестрианская смерть, и пощады не будет, поскольку в этой игре жизнь напрямую зависит от смерти. Сколько намолотил машин и педестриан — столько очков и получил, в принципе даже оправдывает несколько: смерть ради жизни. Звучит как-то даже благородно, что ли. Тем более что на месте time-up'а может оказаться любой. В этом те же педестрианы могут помочь, со своим коктейлем Молотова, ну и соперники, естественно, отставать не будут.

Driver

Жаль, очень жаль, что только в «Карме» пешеходы нерасторопны и доступны для встречи с бампером. Ну разве жалко разработчикам выпустить какую-нибудь старушку на проезжую часть? Или еще лучше постового «забыть» где-нибудь посреди скоростного шоссе. Так ведь нет, сколько ни гоняйся в надежде, что вот сейчас, еще немного, но только машину разобьешь, а так и не зацепишь никого. А! Ну да, точно же, мы же и сами — полиция, хоть и под прикрытием. Но зато можно устроить такую заварушку, чтобы полиции побольше и скорости повыше.



Очень хорошая возможность захлопнуть перед носом соперника «калитку», чтобы, оттеснив его задним бампером, заставить врезаться в стену. Время будет упущено, место потеряно, а это в гонке равносильно летальному исходу.



Ни одного патрона не пропало зря. Все точно легли в цель. Результат перед вами. Думаю, им можно гордиться.



Чем хороша снайперка, так это тем, что жертва ничего не успевает понять. Все тихо, никого нет, бац! И уже на небесах или в аду, смотря в кого попасть.

Тогда, если проявить чудеса фигурного вождения и не размазать себя паштетом по рулевой колонке, то получится очень веселая карусель. Ради того чтобы заполучить одного преступника, легко может отправить к праотцам целую толпу мирных граждан — водителей. Куча битого железа с бог весть каким количеством пострадавших — это они называют «проблемы при задержании»! И кто, спрашивается, после этого преступник? Вот и я так думаю.

Need for Speed high stakes

Погибнуть в физическом смысле в «Жажде скорости» не получится, даже подвиг камикадзе здесь не пройдет, да собственно и незачем. Но получить кое-какое моральное удовлетворение вполне можно, если представить, что на скорости 90–100 миль/час вы на крутом повороте в управляемом заносе подрезаете своего оппонента и мягко, но уверенно заставляете его воткнуться носом в препятствие. Пускай не будет пожара, взрыва сдетонировавшего бензина, как и не будет кареты «скорой помощи» с черным пластиковым мешком. В общем-то это гуманное спортивное соревнование, и горы трупов машин, как и людей, здесь не приветствуются. И все же. Что такое смерть для настоящего гонщика? Авария и инвалидность? Авария и смерть в реанимации? Нет, настоящая смерть для гонщика — это потерять свою машину, свое второе (а может, и первое) «я». Одноименный с игрой заезд, пожалуй, самый ответственный из всех, ставка очень высока — жизнь железного питомца. Проигрыш равносилен смерти, и никакая покупка (или уже имеющаяся коллекция авто) нового аппарата не может служить оправданием.



Что это по-вашему? Букашки? Зверюшки? Нет, это обезумевшее стадо монстров, грозящее гибелью лягушачьему семейству.



Дразнится, кривляется, пытается разозлить посильнее. Но, собственно, он зря старается: прицел уже взят, спокойствие абсолютное, и через две секунды он с разбитым кумполом упадет.

Почти умер

Смерть в аркадных играх воспринимается несерьезно, из-за наличия внушительного количества попыток, а зачастую и просто благодаря бесконечному респавну. На самом деле, зачем переживать, беречь жизненные единицы, если их на уровне разбросан десяток или же вообще click to continue. Но рассмотреть предсмертные корчи и послушать последние вопли мы, дипломированные патологоанатомы, просто обязаны.

MDK

Помирать, так с музыкой. Или с хорошей порцией черного юмора. А еще лучше и то и другое. Разносить к известной бабушке все и вся, конечно, прикольно и не может не радовать, но делать это в непринужденной веселой обстановке приятно вдвойне. Идешь ты с пулеметом, а тебе навстречу кучка кривляющихся образин. Снисходительно ухмыляясь, вскидываем пушку и кромсаем их в зеленые брызги, попутно раскидывая для пущего эффекта гранаты — чтоб наверняка. У меня есть такое подозрение, что инопланетным «инвейдорсам» это доставляет мазохистское удовольствие. Иначе чем объяснить то радостное кривляние, с подзуживанием и словесными нападками? Однозначно просят пулю; ну не вопрос: вы хочете песен, их есть у меня. Убивать в «МДК» весело и не только приятно. Смерть в этой игре с размалеванным клоунским лицом и красным носом на резинке.

Frogger II Swampy Revenge

Что, спросите, может быть брутального в детской аркадке? О! Отвечу я вам, очень даже много чего, смотря с какой стороны на этот аспект посмотреть. Вот, к примеру, что вы чувствуете в том же самом SoF? Напряжение, страх смерти, запах крови, вы готовы убить и готовы умереть сами. Смерть ожидаема, она на каждом шагу. А теперь представьте себе зеленую лужайку — яркое солнце, бабочки, рыбки плавают в лазурной воде. Зеленый лягушонок спасает своих разноцветных лягушат, и тут его в ломти нарезает газонокосилка. Ужас, леденящий душу! А ведь дело все в том, что опасность не чувствуется. Смерть средь бела дня в обстановке оптимистичного настроя вдвойне ужасна. При продвижении по уровням способы умерщвления земноводного становятся все более изощренными — давят огромными жерновами, сбивают насекомыми, топчут роботами и поджаривают разрядами электричества. «И это не предел!» (Сами знаете откуда. — *Прим. авт.*). Есть основания беспокоиться за неустойчивую детскую психику.



Пока поблизости нет вражин, но через минуту маленький, безобидный Крок супергиперпрыжком перемахнет через пропасть. Ну а там и подраться можно, главное — найти с кем.



Croc 2

Если уж попали в наш рейтинг земноводные аркадные жители, то давайте ими же и закончим наш рейтинг. В отличие от «Фроггера», в основном в «Кроке 2» страдают всяческие злыдни, коих весьма много. Но есть небольшое отличие — здесь можно убивать! Не так, конечно, как это делают настоящие крокодилы в реальной жизни, перекусывая жертву пополам мощными челюстями и утаскивая останки под воду, но тоже неплохо — ударами Boost Triple Jump, Power Flip и Hanging. Согласитесь, вполне устрашающий список. Добавить сюда зубодробильный удар хвостом, и получится просто киборг, а не аркадный маленький крокодильчик. Удар с разворота разносит вражин в лоскуты, оставляя множественные переломы.



Ожидать таких разрушительных и смертоносных действий от милой пупырчатой рептилии они явно не могли. А зря. Не суди о противнике по размеру.

Rest In Peace

В заключение нашего сегодняшнего фатально-брутального, в кровавых тонах рейтинга я хочу сказать следующее. Не стоит относиться к нашей сегодняшней теме предвзято, также не стоит советовать визиты к психиатру и курс успокоительных средств. Если в играх убивают, кто-то умирает, то только для того, чтобы вновь обрести жизнь в респавне или продолжениях Load. Представьте себе игру, где нет смертей, нет, следовательно, ограничения жизней, и враги, если таковые имеются, живее Павлика Морозова. Это уже не игровой процесс, а какое-то сглюченное читерство получается. То есть, я хочу сказать, если все игры были бы исключительно пацифистского характера, такого бы интереса они не вызвали. Насилие в играх, что бы там ни говорили умные дядьки психологи, позволяет разрядить отрицательные эмоции и снизить риск их переноса в реальную жизнь. А исключительно бескровные игры не способны создавать и сохранять добродушный настрой постоянно хотя бы потому, что в них не все играют. А то и вообще не знают об их существовании — армия квакеров тому пример. Но, заметьте, это совершенно не значит, что они все как один серийные убийцы, хулиганы и маньяки. Свои исключения есть везде, и такого персонажа можно с легкостью найти, например, в кружке по макраме. Так что держитесь золотой середины, не вдавайтесь в крайности и балансируйте между жизнью и смертью (в играх, естественно) и получайте от этого удовольствие. Засим позвольте откланяться. MG



Опасный, хитрый и хорошо подготовленный в китайской спецслужбе внешней разведки маленький смертоносный конфуист. Не знаю, что чувствуют при этом умирающие скелетики, мураши, пчелы и прочие животные, попадающие под хвост Кроку, но точно могу сказать, что среди прочих ощущений есть неимоверное удивление.

К сожалению, какой бы ни был объем журнала, все равно маловато будет. Что-то неизбежно оказывается за бортом просто потому, что не помещается в заранее отведенное число страниц. Страшно подумать, сколько материалов безвременно пошли из-за этого ко дну... Причем чаще всего смертниками, по какому-то роковому стечению обстоятельств, оказывались именно статьи из рубрики Mission Possible. Но теперь мы решили положить этому конец. Отныне те материалы, которые не будут умещаться в журнал, обретут новую жизнь на нашем компакт-диске. Если помните, в 12-м номере мы уже поместили на CD в качестве эксперимента мегасолюшн по Baldur's Gate 2. Все остались довольны. Так что и впредь.

Ну а если вдруг и компакта не хватит, так мы солюшны мелкими буквами на постере печатать станем! CD, он все-таки чем неудобен: прохождение в процессе игры не посмотришь. А на постере — пожалуйста, никаких проблем. Вывешиваете на стену и, вооружившись лупой, читаете рекомендации лучших специалистов. Лупу, собственно, мы думаем прилагать к журналу. Но это потом, когда-нибудь... А сейчас большую часть прохождений и советов ищите на нашем компакт-диске. Если вдруг что.

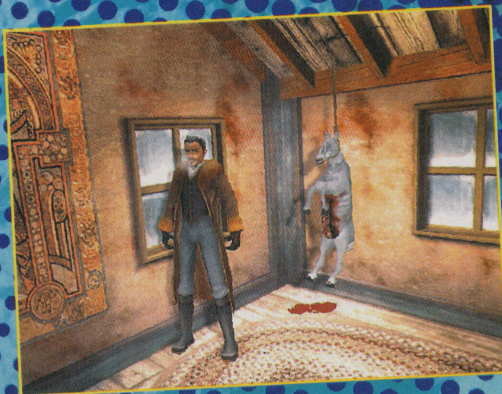
Проклятые земли



MISSION ~~IM~~POSSIBLE

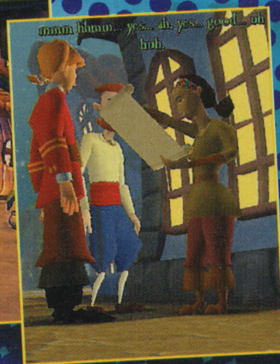
В этом выпуске:

Blair Witch Vol.3: The Elly Kedwar Tale (на CD)



Escape from Monkey Islend (на CD)





ЗА ТРИДЕВЯТЬ ЗЕМЕЛЬ



О выживании в проклятых землях

Сергей Красников

«Проклятые земли» — достаточно оригинальная ролевая игра, в которой ваш герой служит мальчиком для битья, и монстры регулярно вытирают об него ноги. Чем сильнее становится герой, тем все больше наглеют его враги. В «Проклятых землях» надо бояться всего, всегда и везде, рассматривать самого последнего гоблина, больного чахоткой, как супергероя и никогда не ввязываться в длительный обмен ударами. Это вам не Baldur's Gate 2, где и дракона можно взять нахрапом. Новая ролевая игра от «Нивал» и «1С» представляет собой некую помесь «Вора», Hitman'а и «Аллодов». Лучший друг игрока — темная ночь, главный инструмент нападения — нож в спину, а основной метод выживания — длинные ноги. Ниже предлагается один из возможных вариантов прохождения, однако не судите меня слишком строго, если вам удалось пройти некоторые квесты каким-либо другим способом. Сколько игроков — столько и мнений.



Паспорт

Проклятые земли
Жанр: RPG
Разработчик: «Нивал»
Издатель: «1С»
URL http://www.1C.ru



Развалины

Выходите из развалин и идите на восток, как вам и советуют всплывающие экраны с многочисленными подсказками. Сделав пару шагов, вы увидите людей, убегающих от идола на юг. Следуйте за ними, убейте одинокого волка. Желательно напасть на него со спины, нанеся прицельный удар в голову. Идите дальше на юг, и вы увидите следующего противника — кабана. Продолжайте движение в том же направлении, а затем следуйте вдоль берега на восток. Время от времени вы будете встречать кабанов и жаб. Не стоит играть в героя: жаба — достаточно опасный противник, она может атаковать на расстоянии и, несмотря на мелкие габариты, наносит достаточно серьезные повреждения. С двумя жабами одновременно ваш персонаж, скорее всего, не справится.

Двигаясь по берегу на восток, вы вскоре достигнете болота. Идите на север вдоль реки, и вы через какое-то время доберетесь до брода. Переходите реку и двигайтесь дальше на восток. Вы увидите людоеда, стоящего у моста, — не стоит испытывать судьбу, так что ползите спокойно мимо и даже не пытайтесь думать о драке.



После того как вы переберетесь через реку, вы увидите еще двух людоедов. Один из них стоит к вам спиной и словно мечтает о том, чтобы вы вынули у него из заднего кармана штанов бумажник. Не разочаровывайте глупца — украдите ожерелье людоеда.

Двигайтесь дальше на восток. Уже перед самым поселком вы встретите двух гоблинов, стоящих к вам спиной. В честном бою их не одолеть, но вы можете незаметно подобраться к ним и убить каждого «ударом сзади в голову». Если сделать все аккуратно, то они даже дернуться не успеют. Теперь заходите в поселок, то есть кликайте мышкой в область перехода.



Поселок

После разговора со старостой вы получите задание — «Убить



• Тигров, понимаешь, тут развели — пройти негде. Совсем местные «зеленые» оборзели — так ведь и умереть не долго. Ну, ничего, сейчас мы местную популяцию подсократим!

гоблина-дозорного». Выходите из поселка и идите в открывшуюся игровую зону — «Предгорья».

Предгорья

Идите по дороге на восток. Вскоре вы увидите гоблина. Убейте его (проще всего заползти к нему в тыл сзади и, подкравшись, завалить «ударом сзади»). Возвращайтесь в поселок. Локальная победа одержана.

Поселок

Следующие задания можно получить поговорив со старостой и мастером — соответственно это миссии «Убить белого волка» и «Инструменты». Также вы можете взять с собой наемника — Хадора-Забияку. С другой стороны, я старался всегда играть одним персонажем, благо наемники не переходят в следующие аллоды. Так зачем тратить силы на их развитие? А вот нанять, раздеть догола и выгнать — дело стоящее.



Предгорья

Вначале предлагаю ликвидировать белого волка. Пройдите немного на восток от места вашего появления на игровой зоне, а затем бегите на север. По пути на вас будут нападать молодые волки и кабаны, но они не слишком опасны, если нападают в гордом одиночестве. Главное — не сражаться с несколькими противниками одновременно. На севере зоны у гор вы увидите мирно пасущихся кабанчиков. Подойдите к ним, и они убегут от вас, при этом вся стая белого волка ринется за ними в погоню. Эх, глупость и жадность никогда до добра не доводили... Следуйте вдоль гор на восток. Вскоре вы выйдете в маленькую горную долину, в которой и сидит белый волчара. Убейте его (примените обычную схему: тихонько подполз — дал топором по макушке), не забудьте осмотреть его труп и забрать трофей — голову белого волка, доказательство его насильственной смерти.

Выбирайтесь из долины и идите на юг, а затем на восток вдоль леса до реки. Пройдите вдоль реки немного на север (опасайтесь жаб) — и вы достигнете брода, ведущего в земли разбойников. Идите на юг по восточному берегу реки, убейте лучницу, патрулирующую берег. Перейдите через ручеек и идите на восток. Вскоре вы придете к лагерю разбойников. Около костра беспечно стоят атаман и атаманша. Убить их можно, но это весьма проблематично, поэтому намного проще аккуратно подползти к ним и нагло обчистить карманы. Утащите у атаманши шило, а у атамана резак и браво отступайте, не поднимая шума. В принципе, можно побродить в лесах вокруг разбойничьего лагеря. Некоторые из разбойников имеют при себе различные части доспеха из тигриной шкуры. В итоге вы соберете более-менее приличный комплект. Также, когда персонаж станет опытнее, советую вновь навестить атамана и его супругу и уничтожить их, так как с тела атаманши можно снять ценную и дорогую руну «Усиление». После выполнения обоих заданий возвращайтесь в «Поселок».



Поселок

Поговорите с мастером про найденные инструменты, он откроет вам доступ в магазин и конструктор, а также выдаст новое задание — «Завладеть вещами рыжего разбойника». После этого дважды поговорите с воеводой, и вы получите награду за выполнение первого задания: 150 золотых и новую миссию — «Наказать гоблинов». Идите в «Предгорья».

Предгорья

Бегите на восток, а затем на юг, отбиваясь от волков. Вскоре вы придете к болоту, по которому можно выйти на гоблинские территории. Также туда можно перебраться по мосту, находящемуся к востоку от главной дороги (или через мост к югу от базы разбойников), но он охраняется толпой гоблинов, с которыми весьма сложно справиться. Поэтому предлагаю идти через болото, правда, там можно встретить баньшу и нескольких лягушек. Перебравшись к гоблинам, начинайте их планомерное уничтожение, избегая больших групп. Как только вы убьете 7 гоблинов — появится сообщение об успешном выполнении миссии.

Теперь направляйтесь на северо-восток, пройдите мимо моста к разбойникам и идите дальше на восток и затем прямо по тропинке на север. Также можно идти из разбойничьих земель на восток и, добравшись до второй реки, перейти ее вброд. Таким образом вы найдете участников «тайной вечери»: беседующих разбойника и орка. Валите обоих и забирайте карту с тела разбойника. После этого можно пройти немного на северо-восток. Там будет еще одна река, перейдя которую, ваш герой попадет в лес, полный волков, — перебейте их, и вы заработаете немного опыта и денег с последующей продажи зубов и клыков. Будьте осторожны, мимо брода время от времени ходит тролль, но пока он вам явно не по силам. Возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите с мастером об орках, и вы получите очередное задание — «Шаман и пирамида», поболтайте с ним же о найденной карте, а затем попросите у воеводы деталь моста, и вы получите задание «Найти магическую плашку». Поговорите со старостой, и вам предложат «Украсть «Святыню гоблинов».

Предгорья

Рекомендую сначала выполнить задание «Шаман и пирамида». Бегите в гоблинские земли, а затем идите на восток вдоль южного холма. Вскоре вы достигнете горы с огромным строением. Обползите гору с юга. Шаман находится рядом с обелиском, выключающим пирамиду. Аккуратно ползите на юго-восток и затем на восток к рычагу, избегая больших скоплений врагов и уничтожая одиночных стражников, так как с орков можно получить неплохие трофеи. Зайдите шаману

в тыл и убейте его. Не забудьте забрать с его трупа руну «Расширенная область действия». Теперь «используйте обелиск», и тогда ловушка — молния, бьющая с вершины горы, будет выключена. Задание выполнено. Направляйтесь на север по дорожке к пещере в горах. Не испытывайте судьбу, просто подождите, когда он выйдет к реке, и быстренько проползите за его спиной к входу в пещеру.

Пещера

Вы окажетесь перед разведенным мостом, который преграждает дальнейший путь в пещеру. Используйте шестеренку, данную вам воеводой, на шестеренки, расположенные около моста, — мост опустится. Идите в глубь пещеры и сразу же сворачивайте в проход на юг. Убейте двух орков-охранников и шамана. С тела шамана вы возьмете ключ от саркофага и руну «Дополнительная цель». Идите на восток и поверните в первый проход на север, убейте орка и направляйтесь в маленький тупичок на востоке. Там-то и находится искомый саркофаг. Откройте его с помощью ключа, достаньте магическую плашку. Задание выполнено — выходите из пещеры.

На глобальной карте вы увидите, что игровая зона «Предгорья» отображается более темным цветом, эта зона считается пройденной. Через нее можно пройти автоматически, не заходя в игровую зону. Для выполнения задания «Украсть «Святыню гоблинов» отправляйтесь в следующую зону «Река и острова».

Река и острова

На этой игровой зоне вы встретите различного вида волков и кабанов, а также тигров, некоторые могут серьезно покусать главного героя. На этой игровой зоне также обитают противники с дистанционными атаками — блуждающие огоньки, жабы и летучие мыши. Обращу ваше внимание на «огоньки» — их крайне трудно поразить колющим и рубящим оружием. Как только у вас появится атакующая магия, например заклинание «Огненная стрела», то воевать с ними станет намного легче, а пока их лучше просто избегать.

Идите на юг от входа в зону, убейте группу волков и гоблинов. От них идите на юго-запад вдоль границы болота. Избегайте контакта с большими группами гоблинов. На болоте живут множество одиночных баньшей, на которых можно поохотиться, если вы чувствуете в себе силы для подвига. Пройдите практически до границы карты и затем поверните на юг по направлению к трем кострам. В центре образованного ими треугольника находится «Святыня гоблинов». Забирайте ее и возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите с мастером об орковском шамане и пирамиде, и вы получите обещанную награду — 200 монет и доспех из толстой кожи. Поговорите с мастером о синем камне и о магической плашке. Вас обрадуют новой миссией — «Пройти к знахарке». Допросите со старостой гоблина, и вы получите задание «Принести орковскую грамоту». Еще раз поговорите с гоблином и поменяйте «Святыню гоблинов» на магическую куклу. После этого поговорите с воеводой и возьмите задание «Найти шестеренку островных орков».

Дорога к знахарке

Идите на запад, и вы пройдете мимо двух маленьких столбов, между которыми бьет молния. Как и советовал мастер, заходите в западный проход и бегите на север, аккуратно обходя выжженные пятна на земле. В них бьют молнии из ловушек, которые, скорее всего, убьют вашего героя с первого-второго попадания. Дойдя до последнего выжженного участка, вы увидите тролля. Проползите между ловушкой и выжженным участком, затем ползите вдоль горы в маленькую долинку, к западу от тролля, туда, где на пне стоит ключ от обелисков. Возьмите ключ. Доползите до обелиска и выключите ловушки, стреляющие молниями. Также выключится и та ловушка, мимо которой вы только что проходили. Идите к ней и используйте ключ на обелиск, расположенный прямо за ловушкой. Сразу же выключится огненная стена, перекрывавшая проход на центральный холм. Идите на этот холм, доберитесь до третьего обелиска и выключите кислотные ловушки. Теперь идите по восточному проходу через болото. На выходе вы увидите очередного тролля. Пробегите вдоль западной стены. Поднимитесь на холм по западному склону и войдите в зону перехода. Задание выполнено.

Пещера знахарки

После разговора со знахаркой у вас будет основа заклинания «Поле зрения» в обмен на магическую плашку. Попросите

Заклинания

Магия астрала	Описание
Лечение	Восстанавливает потерянное в бою здоровье.
Парализация	Позволяет парализовать противника на некоторый период времени.
Защита от магии	Защищает от заклинаний, которые относятся к любой из трех школ магии.
Телепортация	Мгновенное перемещение из одной точки пространства в другую (необходимо видеть точку назначения).
Увеличение силы	Позволяет временно увеличить здоровье и силу удара вашего персонажа.
Ослабление	Позволяет временно уменьшить здоровье и силу удара противника.
Регенерация	Увеличивает скорость регенерации здоровья.
Слабоумие	Временно лишает противника возможности пользоваться заклинаниями.
Ускорение	Позволяет на время увеличить скорость нанесения ударов и вызова заклинаний.
Замедление	Позволяет на время уменьшить скорость, с которой противник наносит удары и вызывает заклинания.



Так, что тут у нас из зимней одежды есть? Ага, стальные поножи от канийских дизайнеров. А что, ничего — цвет симпатичный, да и стоят недорого. Заверните три!





знахарку помочь с магией, и вы получите доступ к магическому конструктору. Поговорите насчет восстановления памяти и возьмите себе вторую наемницу — Наю, ученицу знахарки. Оставлять ее в отряде или уволить, предварительно раздев, решать уже вам. Возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите со старостой о магическом шаре, и вы получите задание «Украсть у орков магический шар».



Так, красавица, мы не на бал идем, поэтому забудь про платья с вырезом. Лучше обрати внимание на кожаные доспехи, в них твоя женственность будет видна так же хорошо, да и за здоровье в бою особенно беспокоиться не придется.

Средние горы

Идите по дорожке на восток, убейте пару орков, стоящих чуть к северу от тропинки. К северо-востоку находится тележка, а около нее стоит сундук, в котором и скрывается шестеренка островных орков. Задание выполнено — выходите из зоны «Средние горы» и идите в игровую зону «Река и острова».

Река и острова

Идите на восток, через холмы, убивая кабанов, волков, тигров и блуждающих огоньков. Через некоторое время вы выйдете к реке — идите вдоль нее на восток и вскоре вы доберетесь до моста. У моста водятся лягушки и летучие мыши. Перейдите через мост на остров. К югу находится разводной мост, который можно опустить, использовав «Шестеренку островных орков». Переходите на следующий остров. Там водятся гоблины, перебейте их всех. К югу расположен еще один мост, охраняемый группой гоблинов под руководством орка. Убейте их и переходите на следующий остров. К югу от моста стоит сундук. Откройте его, и вы получите «Шкуру с буквами» — цель вашей миссии.

Теперь идите на запад, на остров, кишащий людоедами. Пройдите по южному краю острова, сквозь лес, избегая контакта с людоедами. Вскоре вы увидите двух людоедов и достаточно узкий проход, охраняемый одним из них. Выходите из леса и заползайте на узкий мыс к югу от дальнего людоеда. Когда людоед уйдет, пробирайтесь на запад, на следующий остров. За мостом стоят два орка, убейте их без лишнего шума. Идите на запад, убейте орка у подножия холма, а затем и шамана на холме у алтаря. Осмотрите тело шамана, заберите руну «Усиление». Возьмите шар с алтаря. Задание выполнено! Выбирайтесь из этой игровой зоны и идите в «Поселок».

Поселок

Поговорите с воеводой об островах и орках. Вы получите задание «Золотая долина». Поговорите с мастером про Золотую долину. После этого вы сможете отказаться от только что полученного задания, вновь поговорив со старостой, но лучше этого не делать. Лишний опыт всегда пригодится. Отправляйтесь к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите со знахаркой о шаре. Вы получите задание — «Орковская летопись».

Идите в игровую зону «Река и острова».

Река и острова

Идите на юго-восток, к центральному мосту, ведущему на острова. Опустите мост при помощи шестеренки, убейте охрану у моста и следуйте на центральный остров орков. За мостом тоже есть охрана, ликвидируйте и ее. Шаман находится в южной части острова. Избавьтесь от него, а затем и от остальных орков. С тела шамана вы возьмете руну «Малый расход запаса сил» и орковские летописи. Теперь выходите из этой игровой зоны и направляйтесь в зону «Мертвый город».

Мертвый город

Основными противниками в этой зоне являются скелеты. Стоит отметить, что они плохо берутся колющим оружием. Скелеты опытных воинов представляют смертельную опасность, даже с одним из них справиться крайне сложно, а с несколькими — просто невозможно. Даже и не пытайтесь сражаться с группой живых мертвецов. К югу от входа находятся леса, в которых водятся волки и тигры. На холме, на самом юге, есть руины небольшого здания, его охраняют скелеты. Перебейте их, и вы можете взять из сундука 500 монет. Для выполнения задания идите на восток, около прохода между двумя холмами стоит группа скелетов опытных воинов, обойдите ее с юга и поверните на север за первым холмом. Так вы выйдете к разбитой телеге. Убейте скелетов, обыщите оба сундука. В одном из них находится мешок золота, а в другом — древний шлем. Учтите, что скелеты уже направляются к вам. Необходимо быстро выбраться через западный проход и бежать дальше на юг между холмов, пока они вас не догнали. Выходите из этой игровой зоны и возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите со старостой о выполненном задании, и вы получите награду — 400 монет. Еще раз поговорив со старостой, вы получите новое задание «Сорвать гоблинский набег». Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите со знахаркой про орковские летописи. Айри убежит на разведку. Еще раз поговорите со знахаркой, и вы получите немного полезной информации. Вернитесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите со старостой об Айри, но ничего путного вы все равно не узнаете, так что придется самому выполнять задание. Идите в игровую зону «Река и острова».

Река и острова

Двигайтесь на юг. Как только вы увидите помощника атамана,

то получите новое задание — «Подлинный план разбойников». Похоже, вас кто-то подставил, и из этой неприятной ситуации придется выпутываться. Следуйте на восток, а затем вдоль холма на северо-восток. Обойдите маленький холм, и вы зайдете за спину одному из разбойников — убейте его. Идите дальше на юг, и вы встретите второго разбойника. Убейте и его, затем двигайтесь дальше на юг. За вторым холмом вы увидите лучницу. Идите на юг, а после этого на запад вдоль холма. Убейте очередного разбойника. Бегите на запад и ликвидируйте разбойницу и двух разбойников. Обойдите гору с запада, и вы выйдете к очередной троице. Топор им в спину! Теперь выходите к помощнику атамана и уничтожайте его вместе с телохранителями. Осмотрите труп. Вы получите записку на орковском языке и кремневый утяжеленный молот. С остальных разбойников можно взять различные части гипатского прочного доспеха, сделанного из крепкой кожи. Задание «Подлинный план разбойников» выполнено.

Теперь нужно разобраться с гоблинами. Идите на запад вдоль болота к месту, отмеченному на мини-карте. Там вы встретите группу гоблинов, перебейте их и возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите со старостой о засаде и об орковской записке. Поболтайте также с воеводой и мастером. Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите со знахаркой об известиях, которые принесла Айри. Вы получите два задания — «Зеленый кристалл» и «Драконий амулет». Попросите перевести орковскую записку — получите задание «Орковский букварь». Идите в зону «Средние горы».

Средние горы

Вам — по тропинке на восток, вокруг нее водятся кабаны и орки, перебейте их. Вскоре вы дойдете до ящера с амулетом и его жаб. Убейте их всех и возьмите амулет. Там же вы найдете копье из крепкой кости. Теперь идите в «Пески».

Пески

Идите на юг, затем на восток. Избегайте боя с группами из 3 и более орков или волков. Учтите, шаманы могут значительно усиливать своих подопечных. Идите вдоль озера на восток, а затем по броду на остров. Убейте шамана, с его тела возьмите руну «Дополнительная цель» и орковский букварь. Теперь вам необходимо попасть в «Мертвый город».

Мертвый город

Идите по дороге на восток, а затем от первого холма на юг до самого края карты, затем вновь восток, после чего на север вдоль гор, избегая встреч со скелетами опытных воинов. Рано или поздно вы придете к реке, чуть северо-восточнее находится тролль, охраняющий вход в разработки. Обползите его по северной стенке и входите в рудники. Продолжайте двигаться вдоль северной стены, избегая скелетов опытных воинов, благо их немного. Вскоре вы доберетесь до зеленого кристалла, перебив по дороге немало обычных скелетов. Возьмите его. Также стоит взять и синий кристалл, его можно будет отдать знахарке. Возвращайтесь обратно, также обползите тролля и выходите из этой игровой зоны. Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите со знахаркой о синем кристалле, в обмен на него вы получите 400 монет. Попросите перевести письмо с орковского языка, и вы получите задание «Главная улика». Расспросите о драконьем амулете, и вы получите задние «Обследовать развалины обсерватории». Также не забудьте попросить знахарку наложить ледяное заклятье. Возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Спросите мастера про средние горы. Затем задайте тот же вопрос воеводе и старосте. Вновь поговорите с мастером, и вы получите задание «Большая ракушка». Идите в зону «Река и острова».

Река и острова

Входите через восточный вход на север зоны. Идите вдоль холмов на запад, а затем на север. Вскоре вы увидите письмо на пеньке и орка рядом. Нападите на более сильного орка, убейте его и заберите письмо для орков. Если это вам не удалось, идите на юго-запад, а затем забирайтесь на гору, убейте там всех орков и возьмите письмо. После этого — в «Дальние горы».

Дальние горы

Вы появитесь среди четырех колонн с огнями на них. Идите в лес на север. Там вы увидите алтарь и ракушку на нем. Дождитесь, пока ящеров не будет рядом, и выкрадите ракушку. Ящеры мгновенно станут враждебными, а вы получите новое задание в «Средних горах» — «Помириться с ящерами». Пробейтесь к выходу и направляйтесь в «Средние горы». Поохотьтесь на ящеров, так как с каждого трупа можно взять в качестве трофея толстую кожу — лучший материал для доспехов на Гипате. Вы вполне можете совладать с одним-двумя ящерами.

Средние горы

Вы появитесь из восточного входа. Вполне возможно, что вы уже можете справиться одновременно с тремя лесными ящерами, тогда задание сильно упростится. Идите на юг, а затем на запад к месту поселения ящеров. На восточном крае их лагеря



Навались, ребята, строй плотнее держать! Сейчас мы тут все запалим, камня на камне не оставим! Пленных не брать!





охранников всего трое, убейте их и пробейтесь к пьедесталу. Поставьте ракушку. Ящеры станут нейтральными. Если вы не можете справиться с ящерами, то придется действовать хитростью. Отправляйтесь на запад, а затем на север вдоль холмов, окружающих лагерь ящеров, не попадаясь им на глаза. Вы найдете место, где охрана состоит всего из одного ящера. Обходите холмы теперь изнутри лагеря, двигаясь на восток ползком. Не попадайтесь на глаза ящерам. Заползите с востока на холм с пьедесталом и поставьте ракушку. Ящеры станут мирными, и вы сможете спокойно пройти в горные тропы. Задание «Помириться с ящерами» выполнено. Теперь можно отправляться на поиски обсерватории.



Эй, сопляк, кто тут самый главный? Ты? Хорошо, убедил — значит, умрешь первым.

В горных тропах, ведущих в обход озера, которыми придется воспользоваться, если озеро не заморожено, водятся разные противники — волки, людоеды, горные ящеры. Многих из них можно обойти. Не стоит связываться ни с людоедами, ни с озерными ящерами, они весьма сильны. Просто выждите время и внимательно проследите за тем, как они перемещаются, а затем проберитесь мимо них. Если же вы заморозили озеро, то его можно перейти по льду. Так или иначе вы доберетесь до входа в северную горную долину. Кабанов за изгородью можно легко перебить, встав в воротах. В долинке идите на запад и подходите к дракону. Так как у вас есть амулет — дракон будет следовать за вами — приведите его к обсерватории на востоке этой долинки и подождите, пока он не перебьет гарпий. Проведите его чуть дальше на восток и убейте гарпию у сундука. Возьмите из сундука книгу.

Если вы заморозили озеро, то по нему можно добраться до сундука с очень хорошим материалом для доспехов. Для этого идите через озеро на юго-восток от входа в горную долину, а далее по горным тропам. Там отбейтесь от многочисленных жаб и летучих мышей. Из сундука вы возьмете несколько кусков шкуры зеленого тролля. Как только вы откроете сундук, за вашей спиной из ниши в стене выйдет земляной элементал и перекроет собой путь. Он не враждебен, но выйти не дает, и вам придется либо драться, либо, если у вас достаточно высок навык «Ловкость рук», использовать обелиск неподалеку, тогда откроются двери, и вы обойдете элементала. Возвращайтесь к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите о находках из обсерватории — вы получите задание «Хозяин Мертвого города». Поговорите с Айри, она повысит вам навык «Магия чувств». Идите в «Поселок».

Поселок

Поговорите с мастером о каменоломне — получите задание «Каменоломня», также побеседуйте с ним об указаниях по убийству Избранного. Поговорите об этом и со старостой. А затем обвините воеводу в предательстве — и вы получите задание «Покарать предателя-воеводу». Вначале разберемся с гадом-воеводой. Идите в «Предгорья».

Предгорья

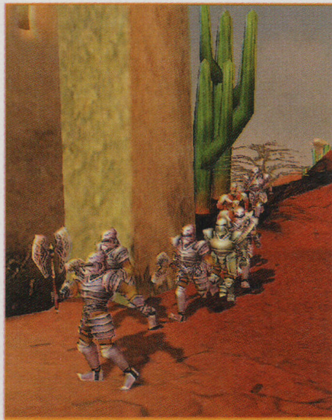
От западного входа идите по дорожке на восток, и вы вскоре встретите воеводу и его ребят. Разберитесь с ними. С тела воеводы можно взять кремневый боевой топор. Задание выполнено. Теперь направляйтесь в «Дальние горы».

Дальние горы

Вновь идите через лес ящеров, двигайтесь на север, и в горах вы увидите месторождение мастера. Если вы раньше не охотились на ящеров — теперь самое время это сделать. Опасайтесь драконов — вам с ними не совладать. От месторождения осторожно двигайтесь на восток, и вы увидите стадо свиней — их надо перебить. Так как они боятся людей, то лучше всего их уничтожать издалека магией или стрелами. Опасайтесь циклопа и не убивайте свиней, когда он рядом, — вы можете скоропостижно скончаться. Когда



все свиньи погибнут, подождите некоторое время, пока циклоп не уйдет. Как только он уйдет, игра сообщит о выполнении задания. Идите на юг, по горной тропе, мимо логова циклопа и приметной магической плиты. Запомните это место. Стоит отметить, что к юго-востоку от логова расположено небольшое болото, его населяют панцирники, противники непростые, но и трофеи с них можно добыть хорошие: — панцирные кости, из которых делаются классные луки и копья. Также к югу живут различные монстры, а главное — там находится



выход из этой игровой зоны, который ведет в Мертвый город. На самом юге расположена маленькая крепость, населенная скелетами, которые вам вполне по силам. Перебейте их, а затем выходите из зоны.

Мертвый город

Идите на юг вдоль гор, затем вдоль стены города. Аккуратно пройдите мимо главного входа, чтобы охрана вас не заметила. Затем — к проходу в горах к югу от главного входа. Подойдите к охраннику, и он вас пропустит — заходите в проход и двигайтесь в Мертвый город. Вам необходимо добраться до горы в восточной части города. Идите вдоль южной горы. Вы пройдете мимо обломков крепостной стены и дойдете до развалин дома. Теперь идите на север до очередной горы и после этого двигайтесь на восток к пещере и расчистите вход в нее. Бегите на юго-восток до стены кладбища, а затем на юг вдоль этой стены. Обойдите гору с юга и зайдите на нее. Войдите в зону перехода. Задание выполнено.

Жилище Дракона

Поговорите с Драконом и получите задание «Подземные твари». Идите в «Пещеру».

Пещера



Вы войдете через юго-восточный вход. Основными противниками будут злоглазы и панцирники. Первые умеют атаковать издалека и имеют защиту от магии огня. Идите на север вдоль восточной стенки. После нескольких групп крыс, которые не представляют никаких проблем, вы придете к реке. Рядом летает злоглаз, а к северо-востоку расположен источник, но его травить не выгодно. Идите на запад, вдоль горы, а затем на север — так вы выйдете ко второму источнику. Обойдите источник с севера и двигайтесь на запад вдоль северной стены. Вы придете к третьему источнику. Используйте на нем яд. Дальше — от источника на юг, вдоль реки, и вы придете к логову матки панцирников. Убейте ее. Возвращайтесь к дракону.

Жилище Дракона

Поговорите с драконом, и вы получите задание «Бивак неизвестных». Поговорите о подарке, главному герою вручат древний меч. Вновь отправляйтесь в игровую зону «Мертвый город».

Мертвый город

Заходите в зону через северный вход. Идите на запад через мост и дальше по тропинке. Дойдите практически до края игровой зоны. К северу от тропинки находится заброшенный лагерь — вам туда. Осмотрите тело мертвого воина, и вы найдете бумаги и руну «Разовое действие». Задание выполнено, возвращайтесь в «Поселок».

Поселок

Поговорите с мастером о месторождении, и вы получите 2 кости зеленого дракона — отличный материал для луков и копий. Поговорите о воеводе. Пообщайтесь с Риваром — новым воеводой, и он увеличит вашу силу. Также обратите внимание на нового наемника. Поговорите со старостой о воеводе, о новой угрозе поселку — вы получите задание «Волшебное растение». Попросите прочесть бумагу. Идите в «Средние горы».

Средние горы

Заходите через западный вход и идите на восток, на перекресток дорог. К северо-востоку находится маленькое плато. На нем и растет цветок. Внимание! Сразу брать его не стоит. К западу в леске в засаде лежат орки — перебейте их. Аналогично на востоке. Только после этого берите цветок.

Поселок

Поговорите с мастером и со старостой о походе за цветком. Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите со знахаркой о воеводе, бумаге и враге в поселке, также расспросите об отсутствующей внучке и получите задание «Найти лагерь орков в Средних горах». Возвращайтесь в «Поселок».



Поселок

Поговорите с мастером, а затем и со старостой о новом походе за цветком. Вы получите задание «Узнать врага!». Теперь ваш путь лежит в «Средние горы».

Заклинания

Магия стихий	Описание
Огненная стрела	Стрела из пламени (всегда попадает в цель).
Молния	Разряд молнии, вылетающий из рук заклинателя (всегда попадает в цель).
Сгусток кислоты	Сгусток кислоты, который всегда поражает противника заклинателя.
Огненный шар	Огненный шар наносит повреждения всем, кто расположен рядом с местом его взрыва. Заклинание действует на участок местности.
Небесная молния	Удар молнии наносит повреждения всем, кто находится рядом с местом удара. Заклинание действует на участок местности.
Фонтан кислоты	Фонтан сильной кислоты наносит повреждения всем, кто находится в области действия. Заклинание действует на участок местности.
Огненная стена	Стена бушующего пламени поражает каждого, кто находится внутри нее. Заклинание действует на участок местности.
Преграда из молний	Разряды молнии создают барьер, поражающий всех, кто пытается его пересечь. Заклинание действует на участок местности.
Кислотный туман	Облако кислотного тумана наносит повреждение каждому, кто находится внутри него. Заклинание действует на участок местности.
Защита от огня	Пока работает это заклинание, персонаж менее восприимчив к огненным воздействиям.
Защита от молний	Пока работает это заклинание, персонаж менее восприимчив к воздействиям молнии.
Защита от кислоты	Пока работает это заклинание, персонаж менее восприимчив к воздействиям кислоты.

Средние горы

Заходите через западный вход и идите на восток, на перекресток дорог. Там вы и встретите засаду орков, состоящую из шамана, двух лучников и воина. Уничтожьте врагов. Возьмите длинный костяной лук из крепкой кости с тела лучника. Задание выполнено.

Теперь идите на северо-запад к мосту через высохшее русло реки. Осторожно перейдите мост и направляйтесь на запад, вдоль русла, а далее на север, где расположен второй, менее охраняемый вход в селение гоблинов и орков. Вход охраняется пятью гоблинами, но они уже не представляют никакой опасности. От входа поверните на восток и чуть севернее входа убейте одинокого орка. Продолжайте идти на восток, убейте несколько гоблинов и бегите на юг ко входу в клетку. Убейте орчиху, затем аккуратно откройте клетку и возьмите кувшин Айри, но учтите, что чуть севернее расположена весьма приличная группа охранников, состоящая из орков. Задание выполнено. Идите в «Поселок».

Поселок

Обвините старосту в предательстве и потребуйте перевести документ. Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите о вещах из гоблинского лагеря со знахаркой — получите задание «Прийти к жилищу орка Шай-Вара», побеседуйте поговорите о странном отряде и чиновнике — получите задание «Хадаганцы». Возвращайтесь в «Дальние горы».

Дальние горы

Идите на северо-восток, не пересекая реку. Вскоре вы придете в новый лагерь. Подойдите к любому хадаганцу — миссия будет выполнена.

Лагерь хадаганской экспедиции

Поговорите дважды с начальником экспедиции, а затем два раза с ящером. Вы получите задание «Прийти к жилищу ящера-отшельника».

Дальние горы

Отбейтесь от монстров, выходите из зоны и идите в «Пески». Также можно сходить за реку — брод находится к югу от места высадки, в землях гарпий. Поверните на восток, аккуратно избегая гарпий, затем на юг, убейте со спины одну из гарпий и ползите к сундуку на юго-востоке. В нем лежит основа заклинания «Огненная стена». Также стоит перебить всех одиночных гарпий — это даст вам лишний опыт и деньги.



Пески

Заходите через северный вход. Идите на запад к острову. По пути вам встретятся орки — убейте их. Подойдите к колоннам, о которых говорил ящер. Используйте коготь на обелиск — ловушка отключится, хотя, возможно, придется немного подождать. Проходите на остров и заходите в зону перехода. Задание выполнено.



Жилище ящера-отшельника

Поговорите с ящером, и вы получите два задания — «Вернуть воду ящерам» и «Благодарные ящеры». Возвращайтесь в «Пески».

Пески

Идите на юг, по берегу реки, затем сворачивайте вдоль берега на восток, когда пройдете мимо острова, на котором жил шаман с букварем. Возьмите немного южнее — вы должны попасть к плотине. Заходите на плотину и используйте на нее рычаг, данный вам ящером. Переходите плотину и направляйтесь на север вдоль горы, а затем на запад к камню. Используйте на нем умение «Ловкость рук», и камень упадет. Задание выполнено.

Следуйте от камня на север, затем пробирайтесь через горные проходы на северо-восток. Бегите на восток в горы, потом на юг к мосту через пропасть. Подберитесь со спины к орку-ключнику и украдите у него шестеренку. Не атакуйте его, так как он позовет на помощь очень сильную группу орков. Осторожно проберитесь к мосту и опустите его при помощи украденной шестеренки. Идите дальше на юг и заходите в зону перехода.

Поселение Шай-Вара

Поговорите с Шай-Варом, вы получите задание «Людоед Утундрий». Также вы можете взять с собой наемницу. Возвращайтесь в «Пески».

Пески

Идите на север до плато, которое находится посредине круглой горы на северо-востоке игровой зоны. Там живут людоед Быр и орковский шаман. Убейте шамана, дождитесь, пока с людоеда спадет заклинание «Усиление», и нападайте на него. Теперь одиночные

Описание рун

Действие	Описание
Дальнее действие	К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена такая же величина.
Сверхдальнее действие	К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена его удвоенная величина.
Дополнительная цель	Кроме выбранной цели, заклинание подействует еще на одну, находящуюся поблизости.
Дополнительные цели	Кроме выбранной цели, заклинание подействует еще на две, находящиеся поблизости.
Расширенная область действия	К изначальной площади действия заклинания прибавится такая же величина.
Максимальная область действия	К изначальной площади эффекта заклинания прибавится его удвоенная величина.
Усиление	К изначальной величине эффекта заклинания добавится такая же величина.
Максимальное усиление	К изначальной величине эффекта заклинания добавится его удвоенная величина.
Долговременное действие	К изначальной длительности эффекта заклинания добавится такая же величина.
Сверхдолгое действие	К изначальной длительности эффекта заклинания добавится его удвоенная величина.
Малый расход запаса сил	Позволяет уменьшить запас сил, затрачиваемый на использование заклинания.
Минимальный расход запаса сил	Позволяет значительно уменьшить запас сил, затрачиваемый на использование заклинания.

людоеды вам не страшны. Возьмите из сундука, расположенного рядом, ключ от сундука Гыма. Людоед Гым живет к северу от камня, который надо было скинуть в реку. Следуйте от камня на север и убейте Гыма, проживающего в маленькой горной долинке. Откройте его сундук, и вы возьмете оттуда ключ от сундука Утундрия. Теперь от камня на северо-запад, и вы придете к третьему людоеду — Утундрию. Это весьма опасный противник. Можно попытаться нанести первый удар сзади в голову, а также применить магию «Ослабление». После его смерти откройте сундук. Вы получите 1000 монет.

Теперь идите на юг. Перед камнем сверните на восток, обойдите горы и продолжайте бежать на юг по пескам к селению ящеров, которое расположено на воде, на юге зоны. Уничтожайте враждебных орков, но не нападайте на Шай-Варов, они теперь нейтральны к вам. По пути вам придется повоевать с крупными группами летучих мышей. Рано или поздно вы придете к ящерам. Они окажутся враждебными и весьма непростыми противниками. Вы можете воевать с ними сами, а можете постараться увести их за собой к шайварам, которые очень не любят ящеров и помогут вам с ними справиться. Хорошим тактическим решением будет драка с ящерами на мосту, где они могут подходить к вам только по одному. Разберитесь с ящерами любым способом и пройдите на самый северный из островов, откройте сундук, стоящий там, и вы получите 2 кости зеленого дракона.

Оба задания выполнены. Возвращайтесь к Шай-Вару.

Поселение Шай-Вара

Поговорите с Шай-Варом об убитом людоеде, и вы получите задание «Победить Демона». Возвращайтесь в «Пески».

Пески

Идите на запад, а потом на юг к спиралеобразной горе. Там, в центре спирали, и находится злобный демон. Он — опасный противник, поэтому бой надо начать с удара в спину и обязательно применить заклинание «Уменьшение». Вернитесь к Шай-Вару после гибели противника.

Поселение Шай-Вара

Поговорите с Шай-Варом об убитом демоне. Возвращайтесь к ящеру.

Жилище ящера-отшельника

Поговорите о подарке отшельника, и вы получите посох «Рог зеленого дракона», расскажите о сокровищах и о выполненном задании, после чего вас обрадуют новой миссией — «Открыть проход в долину». Идите к знахарке.

Пещера знахарки

Поговорите о спасенной внучке. Вы получите руну «Долговременное действие». Теперь ваш путь лежит в «Дальние горы».

Дальние горы

Заходите через южный вход и идите на восток к реке, а затем вдоль нее. Опасайтесь хадаганцев, не попадайтесь им на глаза, так как второй раз они в плен брать вас не станут, а убьют на месте. За лагерем хадаганцев поверните на северо-восток и заходите в горный проход. После долгого петляния по горам и битв с тиграми и летучими мышами вы придете в небольшую долину, где стоит обелиск и бродит тролль. Тролля можно убить, а можно и обойти. Используйте обелиск и заходите на платформу — вас перенесет к входу в туннель. Зайдите в него.

Туннель

Ваши основные враги в туннеле — лавовые и земляные элементалы, если земляные — простые враги, то лавовые — смертельно опасные противники. Идите по проходу до завала, заберитесь в пролом в северной стене. Бегите вдоль восточной стены, вскоре вы придете к лавовому озеру. Идите дальше, избегая элементалов. Вскоре вы доберетесь до двери. Откройте ее, ложитесь и ползите вдоль восточной стенки, тогда голем вас не заметит. Доберитесь до саркофага и возьмите амулет управления. Возвращайтесь обратно к пролому в стене. Напротив пролома находится дверь, откройте ее. Поставьте на алтарь ключ управления. На некоторое время включится голем, находящийся на другой стороне лавового озера, и убьет нескольких элементалов, после чего выключится. Возвращайтесь к пролому и идите вдоль западной стены. Переходите по камню через лавовую реку и идите дальше. Сверните на восток на первом повороте и двигайтесь вдоль южной стены, пока не выйдете на площадку, расчищенную големом. Вернитесь к повороту и продолжайте двигаться на север. По горе, из которой вытекает лава, бродит лавовый элементал, еще один ходит перед горой. Осторожно зайдите на гору, обойдите источник лавы и бегите на восток. Учтите, выход с горы охраняется очередным лавовым элементалом. Идите на восток до пролома в стене. От него поверните на север и заползайте в комнату с големами. В этой комнате все големы — активные, но каждый смотрит лишь в одну сторону. Аккуратно проползите между големами так, чтоб они вас не заметили. На северо-востоке комнаты есть проход в маленькую комнатку с саркофагом, в котором лежат 1000 монет. На юго-западе есть другая комнатка, там, в саркофаге, ждут-не дождутся нового хозяина 1500 монет. Выползайте из комнаты в основной проход и бегите



Описание рун

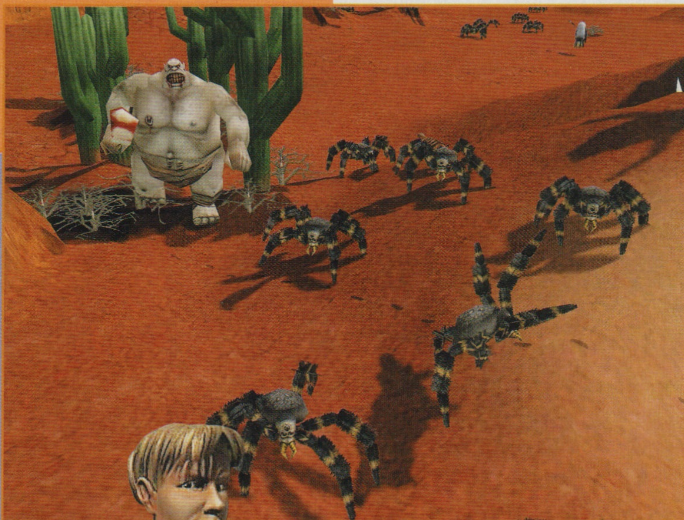
Цель	Описание
Выбрать друзей	Заклинание будет действовать только на союзников.
Выбрать противников	Заклинание будет действовать только на противников.
Выбрать людей	Заклинание будет действовать только на людей.
Выбрать гоблинов	Заклинание будет действовать только на гоблинов.
Выбрать орков	Заклинание будет действовать только на орков.
Выбрать ящеров	Заклинание будет действовать только на ящеров.











на северо-восток к выходу из зоны. Получите новое задание — «Войти в жилище Великого Мага».

Дальние горы

Идите по дорожке к жилищу Мага, вход в которое расположен на севере долины. Заходите внутрь.

Подземелье Великого Мага

Поговорите с Великим Магом, расспросите его о джунах и Кании. Попрощайтесь с вашими наемниками, если таковые есть, и отправляйтесь на Ингос.

Окрестности города

Идите на юг. По возможности уклоняйтесь от драки со снежными тиграми. Также не стоит связываться и с враждебными людьми, они пока слишком сильны. Обойдите тролля по южному проходу. Если чувствуете в себе силы, то проберитесь на юг лагеря охотников, по мосту перейдите через реку и ползите далее на восток к руинам, где стоит сундук, в котором спрятана руна «Сверхдолгое действие». После этого идите на северо-восток вдоль горы и пробирайтесь через мост. Оттуда бегите на северо-восток — к городу. Заходите внутрь.

Город Ингос

Поговорите с капитаном, Диэрой, Свером (вы получите задание «Найти тело сыщика»), губернатором и торговцем. На это задание вы можете взять с собой наемницу Майрану. Выходите из города.

Окрестности города

Идите на северо-восток к горе, обойдите ее с севера и заходите на юг в небольшой поселок между гор. Прокрадитесь мимо охраны у входа и пробирайтесь вглубь поселка. Ваша цель находится чуть южнее большого строения. Осмотрите труп и заберите стрелку лесовиков. Задание выполнено, возвращайтесь в город.

Окрестности города

Идите на юго-запад и двигайтесь вдоль берега озера, перейдите через мост, уничтожая немногочисленных противников. Вскоре вы придете к лесовикам. Лесовики опасны только когда их много, а главное — им помогают единороги. Дождитесь, пока патрулирующий единорог уйдет, и пробейтесь сквозь заслон, состоящий из двух лесовиков. Двигайтесь на восток, избегая крупных скоплений лесовиков. Затем бегите на север вдоль озера, и вы подойдете к ловушке злого клана. Вам необходимо найти ключ от этой ловушки. Теперь на запад вдоль северной горы, а затем — на юг. Подкрадитесь к шаману и, выбрав удобное время, либо обкрадите его, либо убейте — так вы добудете зеленый лист. По пути на запад вам встретится вторая ловушка. Откройте ее и выпустите добрых лесовиков. Взяв лист, возвращайтесь к большой ловушке. К западу от нее находится пень — используйте лист на пне, и магическая защита будет выключена. Открывайте ловушку и заходите внутрь. Подберите священный цветок.

Выбирайтесь из земель злого клана и возвращайтесь к городу.



Орки, кабаны — какая нам разница. Убьем и тех и других. Хотя, конечно, кабанчика и зажарить можно, а с орка, кроме ржавого топора, и взять нечего...



Город Ингос

Поговорите с капитаном и зайчатником — вы получите задание «Найти священный цветок». Расспросите зайчатника о дриадах, поговорите с губернатором. Побеседуйте с торговцем о трупе и о краже. Еще раз заговорите с зайчатником и вы получите задание «Отнести шкурки в условленное место». Наймите мага, он будет весьма полезен. Теперь идите в «Окрестности города».

Окрестности города

От коровников идите на юг. Там находится группа людей — перебейте их. Дальше — на юг, и вы попадете в земли зеленого клана. Заходите в зону перехода. Задание выполнено.

Жилище Зеленого клана

Поговорите с Серым Листом. Вы получите задание «Освободить почетного старейшину».

Владения Карансула

Идите на восток, в северный проход между двух гор. Следуйте вдоль северной горы и расчистите путь от тигров и людей

вплоть до выхода из зоны. Затем направляйтесь в военный лагерь через самый северный вход — он охраняется всего одним человеком. Убейте его. Подкараульте командира охраны в безлюдном месте и убейте его. Заберите ключ от клетки с лесовиком и железный топор. Бегите к клетке (она на востоке от входа в лагерь). Откройте ее, после чего и к вам выбежит лесовик. Выводите старейшину через северный выход из игровой зоны.

Теперь идите на юг. В маленькой долинке расположился скупщик. Уничтожьте охрану, благо она весьма слаба, подойдите к стойке и используйте данную вам траппером шкурку на стойку. Задание выполнено. Теперь можно вернуться в город. Однако перед этим советую посетить маленькую шахту, расположенную к северо-востоку от стоянки траппера. Перебейте слабую охрану и возьмите из сундука, расположенного у крупного здания, 10 кусков стали. Сталь — лучший материал для доспехов и оружия на Кании. Еще восточнее идет большая тропа на север. Пробейтесь через стаи собак, несколько тигров, и вы придете к небольшому домику. Возьмите из сундука, стоящего рядом, руну «Малый расход энергии предмета».

Город Ингос

Поговорите с зайчатником. Победуйте с капитаном — он даст дельный совет о проникновении во владения Карансула. Заговорите с ловкачом, и он поднимет вам навык «Ловкость рук». Теперь идите к лесовикам.

Жилище Зеленого клана

Поговорите с Серым Листом о похитителе старейшины (вы получите задание «Отомстить похитителю старейшины») и о стрелке, найденной при сыщике. Вы можете нанять рыцаря по имени Бриссен. Обращаю ваше внимание на то, что он одет в уникальные доспехи, обладающие неплохими магическими свойствами.

Владения Карансула

Идите от входа на юго-восток, до реки, переходите ее по мосту и бегите по берегу, а затем вдоль озера на восток. Вход во владения охраняется весьма слабо, так что просто перебейте часовых. Идите на восток, у шахты на бочке лежат документы — возьмите их. К сожалению, документы фальшивые. Придется искать подлинник. Направляйтесь на север к мосту. Переходите мост, перебейте охрану. Поверните на северо-запад, и вы наткнетесь на большую машину. «Используйте» машину, она сломается. Со всех сторон сбегутся крестьяне, тем самым облегчив вам путь. Двигайтесь на восток, а затем на север. В северной части владений ходят управляющий и его телохранитель. Убейте обоих, так как у управляющего необходимо забрать документы. С телохранителя можно снять железное копье. Также у некоторых охранников есть различные части канийского армейского доспеха. На севере, где река уходит в горы, в маленьком тайничке в сундуке можно найти руну «Минимальный расход запаса сил». Выходите из владений Карансула и идите в «Заброшенные шахты».

Заброшенные шахты

Идите на север — к военному лагерю. Слабее всего охраняется северный вход (пара часовых). Южный вход охраняется большим количеством солдат, но если вы сумели пройти через него, то вряд ли столкнетесь с серьезными проблемами в этом лагере. Если вы все же зашли через северный вход, то крадитесь на юг, перебейте охрану у домика и подойдите к колодцу. Мимо этого колодца часто ходит лазутчик, дождитесь его и убейте. Не забудьте забрать знак лазутчика и длинный железный лук. Выходите тем же путем. Если вы чувствуете в себе силы, то перебейте и остальную охрану в лагере, так как с нескольких стражей можно взять части канийского тяжелого армейского доспеха из железа. Отправляйтесь к лесовикам.

Вы можете заодно навестить злых лесовиков, поселившихся в долинке, к северо-западу от лагеря. Вход к ним охраняет тролль — убейте или обманите его. Дальше идите на север, зарубите охрану, состоящую из двух лесовиков, затем — на запад, убейте еще пару лесовиков и двигайтесь дальше на север. Там стоит группа из четырех лесовиков, уничтожьте ее или проползите мимо. Бегите на восток, но будьте внимательны: по дороге вы встретите патруль. Пройдите через центральную поляну вдоль южной стены, иначе вас заметит очень крупная группа лесовиков, включающая в себя нескольких суровых шаманов. Двигайтесь на восток. У небольшого бревна убейте двух шаманов и осмотрите бревно: там вы найдете руну «Максимальное усиление». Также с тел лесовиков можно снять приличное количество стальных слитков.

Жилище Зеленого клана

Поговорите с Серым Листом об убитом лазутчике, и вы получите



• *Вот это я называю настоящим доспехом! Бойцу в таких погремушках даже оружие не нужно — можно просто падать на врагов и давить их массой.*



подарок — основу заклинания «Небесная молния». Возвращайтесь в город.

Город Ингос

Поговорите с торговцем Карансулом об украденных записях, и вы получите задание «Забрать коллекцию губернатора». Идите в «Заброшенные шахты».

Заброшенные шахты

Бегите на северо-восток по широкому пути между горами, так вы пройдете между лагерем военных и лагерем лесовиков. Двигайтесь



Описание рун

Предмет	Описание
Разовое действие (предмет)	Заклинание может быть «вложено» в предмет и будет действовать при ударе.
Постоянное действие (предмет)	Заклинание вкладывается в предмет и вызывается до тех пор, пока в предмете хватает энергии.

дальше, и вы минуете закрытую дверь. Запомните это место — вам еще придется сюда вернуться. А пока продолжайте путь на северо-восток. Не переходите мост — поверните на запад вдоль озера. Владения разбойников на-



ходятся у западного края озера. Идите на север до коровника, а от него — на северо-запад, мимо дома. Убейте охранника и крадитесь дальше на запад, вдоль горы. Перебейте охранников у хижины и вытащите из нее ящик с коллекцией губернатора. Выбирайтесь тем же путем, но учтите, что бандиты выпустили тигров.

Город Ингос

Поговорите с торговцем и Плешивым, после чего вам дадут задание «Пройти через лабиринт». Направляйтесь в «Окрестности города».

Окрестности города

Идите на юго-восток к большим воротам. Откройте их и заходите в первую часть лабиринта. По полянке бродят два тролля, вы наверняка сможете с ними справиться. Но в принципе их можно и обойти, выбрав удачное время. Выйдя на следующую поляну, обходите холмы с севера, так как на юге бродит снежный элементал. Пара более слабых элементалов находится около выхода с этой полянки, их можно как убить, так и обойти. Сразу за ними гуляет тролль, а за ним еще один, но их вполне можно обмануть, если двигаться по южному краю прохода. Открывайте дверь и выходите из этой игровой зоны.

Владения Карансула

Бегите вдоль горы на восток, а затем на юг. Молодых и обычных синих троллей можно не бояться, а вот со старым троллем лучше вообще не связываться. Пройдя немного на юг, вы найдете пенек, похожий на тот, что отключал ловушку у лесовиков. Используйте его, и вы переключите ловушку к северу от этого пенька. Направляйтесь на восток. Чуть севернее идет проход на запад. Он охраняется двумя троллями, а в конце его в сундуке лежит руна «Дополнительные цели». Возвращайтесь из этого прохода обратно и идите на восток, а затем на юг, и вы попадете в новое место обитания зеленого клана. Заходите в зону перехода.

Новое жилище Зеленого клана

Поговорите с Серым Листом. Вы узнаете, кто стоял за похищением принцессы. Идите в город и поговорите с магессой — вы получите задание «Встретить магессу». Поболтайте с капитаном, а затем и с торговцем о заброшенных шахтах. В результате вы получите задание «Добыть нечто ценное для губернатора».

Заброшенные шахты

Идите на северо-восток к той двери, мимо которой вы уже проходили по пути к разбойникам. По пути вы встретите отряд магессы с охраной. Вариант номер один: спрятаться, чтобы они прошли мимо. Вариант номер два — напасть. Отряд у нее неслабый, но с ним вполне можно справиться. Разумеется, магессу нужно завалить в первую очередь, а затем уже разобраться с воинами. С тела злобной женщины можно взять руну «Восстановление энергии предмета».

Используйте ключ, данный вам торговцем, на дверях шахты и заходите в нее. Двигайтесь на юго-восток, пробиваясь через тигров. Советую идти на юг вдоль холма, так вы избежите неприятных встреч с серьезными противниками. Обойдите холм, зарубите или обойдите тролля и двигайтесь на северо-восток к тележке и сундуку. Около сундука бродит тролль. Расправьтесь с ним (или подождите, пока он не уйдет) и заберите из сундука золотой слиток. Теперь можно выйти тем же путем, что вы и пришли, а можно отправиться на поиски еще одного полезного предмета. Но учтите, что вам придется сразиться со снежными элементалами и кучей тигров. На северо-востоке шахты, под елью, с одного из скелетов можно подобрать основу заклинания «Защита от молний».

Город Ингос

Поговорите с губернатором, и он даст вам ключ от шахт и новое задание «Заброшенные шахты». Вновь отправляйтесь в игровую зону «Заброшенные шахты».



Заброшенные шахты

Входите через западный вход, идите на северо-восток до моста, переходите мост и двигайтесь дальше на север вдоль озера. Откройте дверь в шахты ключом, выданным губернатором. Идите дальше на север, но учтите, что охрана шахт весьма многочисленна. В шахты можно спуститься по одному из трех входов. Проще всего воспользоваться самым западным, правда, при этом все равно придется убить нескольких разбойников.

Запретное подземелье

Идите на восток, а затем на север, ликвидируйте двух охранников. В итоге вы выйдете в большую пещеру, в которой живут наемники. Убейте их всех и возьмите у начальника ключ. Внимательно осмотрите сундуки наемников: вы станете обладателем 25 000 монет. Выходите из пещеры через северный вход и идите на восток по южному проходу. Откройте дверь ключом начальника и двигайтесь дальше на восток. Вы войдете в пещеру, где на парапете сидят три гарпии. Не стоит искушать судьбу — просто проползите мимо них на север. Двигайтесь по проходу, и вскоре вы выйдете к рычагу, который откроет путь на юг. Таким образом вы попадете в земли червелицых, которых в этой пещере немало. Пробирайтесь по проходам, избегая большого количества червелицых, старайтесь убивать их по одному или максимум по двое. Вам необходимо пробраться в пещеру, расположенную к востоку от этих проходов. В пещере живет старая гарпия, с ней лучше не воевать! Выходите на восток и идите по коридору на юг. Откройте дверь и зайдите в зону перехода. Задание выполнено.

Также в пещере можно найти несколько ценных вещей. Для этого надо найти на юге коридоров червелицых рычаг и использовать его. Возвращайтесь к рычагу, открывшему вам дорогу на юг, к северу от него откроется потайная дверь. За ней расположен еще один рычаг. Дергайте его и возвращайтесь к жилищу наемников. В сундуке вы найдете три зелья исцеления. Идите в проход на юг и затем на запад, так вы попадете к затопленным проходам. Поднимитесь по парапету в маленькую комнату и возьмите из сундука руну «Максимальное усиление».

Заброшенные шахты

Поговорите с принцессой, расскажите о Великом Маге и попрощайтесь с наемниками. Возвращайтесь на Гипат к Великому Магу.

Подземелье Великого Мага

Поговорите с Великим Магом, расспросите его о Хадагане и отправляйтесь туда.

Крепость

Вас отправят в качестве мишени в Каньон смерти, где придется доказать, что и мишень вполне способна огрызаться.

Каньон смерти

Бегите на север, ни в коем случае не нападайте на группы воинов. По возможности избегайте пауков — они весьма опасны. По пути вы встретите магический обелиск, используя который, вы наложите на себя заклятье «Усиление». Когда дойдете до горы, сверните на восток, также можете зайти в северный проход и добраться до сундука, в котором вас ждут 50 000 монет. Выходите из этого тупичка и продолжайте двигаться на восток. Обойдите с юга маленькую горку и двигайтесь дальше на восток. Также стоит поступить и со второй группой небольших гор, только будьте осторожны около каньона, где стоит крупная группа учеников. Идите на восток до моста, перейдите мост и бегите на юг до узкого прохода в горах. Зайдите в восточный проход и следуйте на юг до конца горы. Затем сверните в западный проход. Возьмите из сундука очередные 50 000 монет. Выходите из этого прохода и следуйте на север вдоль каньона. У второго обелиска бродит паук, а обелиск дает вам возможность отлично видеть в темноте. Идите дальше на север, а затем на запад, у третьего обелиска (накладывающего заклинание «Исцеление») стоят два паука. Продолжайте двигаться по северной части каньона на запад, а затем и на север. Пройдите мимо моста и подойдите к небольшому строению. Откройте дверь и заходите внутрь — задание выполнено.

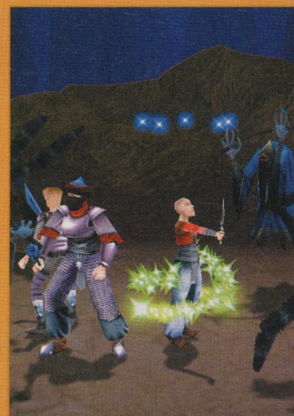
Крепость

Поговорите с наложницей. Теперь вам придется с ее помощью выкрасть ключи у лейтенанта Кардаура.

Каньон смерти

У наложницы есть оружие, но она не слишком сильна в ближнем бою. Поэтому придется действовать хитростью. Охранники в тюрьме враждебны к наложнице, поэтому их надо избегать. Зайдите в проем между двумя клетками, расположенными к северо-востоку от клетки героя. Доберитесь до северной стены. Ползите на запад и дождитесь, пока охранник не уйдет. Быстро откройте ворота и выходите из тюрьмы. Идите на юго-запад, скрываясь за клетками и домами. Вскоре вы придете к большому дому. Открывайте двери и заходите внутрь. Там стоит Кардаур. Украдите у него ключ. Возвращайтесь к клетке героя тем же путем, каким вы выбирались из тюрьмы. Откройте клетку — задание будет выполнено.





Крепость

Еще раз поговорите с наложницей. Теперь вы свободны, и самое главное — все вещи при вас. Осталось только выбраться из каньона.



Каньон смерти

Бежать вы будете ночью, однако в это время в каньон выпускают более опытных воинов и более

зубастых и клыкастых монстров. Мало того, как только о вашем побеге станет известно, за вами пошлют элитные войска. Поэтому для начала было бы неплохо устроить маленькую диверсию. Выходите через те же ворота, что и наложница, уничтожив по пути



Баньши с пауками — все равно что окрошка с сосисками. Идеальное сочетание для праздничного настроения, если, конечно, эта «окрошка» сама тебя не съест.

охрану. У рычага стоит Кардаур — убейте его и заберите ключ от ворот. Воспользуйтесь рычагом, чтобы выпустить зверей из клеток. Это будет неплохим отвлекающим маневром. Откройте ворота и бегите в каньон. Идите тем же путем, что и раньше. На этот раз вашими врагами будут баньши и пауки. Дойдите до второго магического обелиска и используйте его.





К северу от него, в маленькой горной долинке, расположен лагерь учеников. Настала пора рассчитаться с молокососами и их тренером (если, конечно, погоня не дышит вам в затылок). С тела наставницы можно взять тяжелый мифрильный арбалет. Идите до второго моста, перейдите по нему на другую сторону и идите на север. Вы придете к входу в пещеру. Убейте охранника у ворот, заберите ключ и заходите в зону перехода.

Пещера червелицых

Идите на восток, а затем сразу на юг вдоль стены, пока не наткнетесь на трех элементалов. Дергайте рычаг и направляйтесь на восток, а когда выйдете к пролому, поверните на север. У моста, который вы опустили рычагом, стоит червелицый — убейте его. Перейдите через мост и убейте второго охранника. Осторожно продвигайтесь на юг, а затем бегите на восток, но не попадитесь на глаза гарпии. Пробейтесь через охрану, состоящую из злобоглаза и червелицего. Осторожно проберитесь к храму на юго-востоке, избегая патрулей червелицых. Заберитесь на парапет храма и идите по нему на юг, желательно, чтобы вас не заметила гарпия. Доберитесь до маленького островка земли на юге и используйте рычаг, который опустит мост на северо-востоке. Пройдите по парапету на север и сойдите там же, где вы на него заходили. Идите к северо-восточному выходу из пещеры, избегая червелицых. Заходите в этот проход и убейте одинокую гарпию, а затем и беспечного охранника. Перейдите мост, убейте лавового элементала и идите на восток. Подойдите к камню, у которого вы встретитесь с представителем беглых. Задание выполнено.

Последнее укрытие

После разговора вы получите задание «Императорская печать». Выходите из зоны и идите в «Пустыню».

Пустыня некромантов

Идите вдоль горы на север, избегая людоедов и гарпий. Убейте злобоглаза, преграждающего вам дорогу. Прокрадитесь к сундуку вдоль северной стены, не попадаясь на глаза (или глаз) циклопу. Возьмите из сундука императорскую печать. Возвращайтесь в «Укрытие».

Последнее укрытие

Поговорите с Хатулем и братом Безлицым. Заговорите с братом Кузнецом, расспросите его о пропавшем юноше, и вы получите задание «Убить братьев надсмотрщиков». Поговорите с Кехелем, расспросите его о магии и о пропавшем юноше, и вас озадачат миссией «Гарпия». Поговорите с Сахиль о пропавшем юноше, и вы получите сразу два задания — «Тайник» и «Письмо». Теперь вы можете взять с собой наемников. Внимание — Харад обладает уникальной алебардой.

Пустыня некромантов

Идите на юг, пробиваясь сквозь заслоны из пауков и баньшей. Вскоре вы достигнете конца горы. Пройдите мимо и зайдите в долинку, которая находится чуть к югу. Перебейте пауков и только после этого нападите

на гарпию. Возьмите в качестве трофея руну «Быстрое восстановление энергии предмета». Задание выполнено, возвращайтесь в город.

Город Суслангер и его окрестности

Идите на юго-восток к реке, отбиваясь от баньшей и пауков. Доберитесь до моста и пройдите по нему на юг. Затем сразу же следуйте по плотине на восток, избегая хадаганских воинов-ветеранов и даже крестьян, которые обязательно вызовут подмогу, едва завидев вас. Двигайтесь мимо второй плотины на юг. Вскоре вы встретите надсмотрщика — убейте паразита, заберите мифрильный боевой топор с его трупа. Теперь на юг. Около входа в город поверните на запад, и вы попадете на другие плантации. Ликвидируйте очередного надсмотрщика, желательно, чтобы крестьяне этого не заметили. Заберите мифрильную дубину. Задание выполнено.

Выходите с южных плантаций и идите на мост, расположенный к северу от них. Проберитесь по самому краю берега на запад и выходите из здания. Далее продолжайте двигаться на юг. Откройте сундук около разрушенного здания. Возьмите вещи коллекционера. Очередное задание выполнено.

Теперь направляйтесь к входу в город. Прокрадитесь мимо охраны у ворот, следуйте на юг, по главной улице, не попадаясь никому на глаза. После перекрестка заходите в ворота на востоке. Идите к северному дому со статуями у входа. Используйте письмо на дверь. Задание выполнено — возвращайтесь в «Укрытие».

Последнее укрытие

Расскажите Кузнецу об убитых надсмотрщиках. За это вы получите 3 куска метеоритного железа. Побеседуйте с Кехелем об убитой гарпии, заберите 40 000 монет и основу заклинания «Фонтан кислоты». Поговорите с Хатулем об убитых надсмотрщиках и о встрече с коллекционером: перед вами поставят новую задачу — «Собиратель древностей». Обсудите с Сахиль поход в город. Вас напрягут новой миссией — «Загородный особняк». После разговора со Слепым, ваша ловкость значительно увеличится.

Город Суслангер и его окрестности

Для начала идите на север к двум небольшим домам. Во дворе одного из них стоит ветеран, у него находится ключ от соседнего здания. Заберите ключ и откройте запертую дверь. Возьмите 100 000 монет. Задание выполнено.

Теперь бегите на юг, а у зоны перехода сверните на юго-восток, а затем, немного не доходя до реки, — на юг. Заходите на рынок и уничтожьте всех врагов — после этого откроется зона перехода. Заходите в зону. Не забудьте перед этим собрать части хадаганского доспеха из мифрила с трупов солдат.

Условное место

Поговорите с коллекционером и отправляйтесь в «Укрытие».

Последнее укрытие

Поговорите с Сахиль об особняке, обратите внимание но то, что теперь и ее можно зачислить в отряд. Поговорите с Кехелем о некроманте Тайво. Идите в «Пустыню».

Пустыня некромантов

Идите на восток, переберитесь через разлом. От него двигайтесь на север, разгребая полчища баньшей, пауков и гиен. После встречи с людоедом сверните на восток — к башне некроманта. Охрана состоит из воинов и зомби. Зомби убить легко, однако с солдатами придется повозиться. Атакуйте мага со спины, а затем перебейте воинов и лучников, стоящих неподалеку. Зайдите в зону перехода.

Башня некроманта

Поговорите с некромантом, вы получите задание «Останки ученого».

Пустыня некромантов

Бегите на север вдоль стены до первого входа. Уничтожьте охрану и заходите внутрь. Идите к западному дому. От него — на юго-запад, ко второму дому по ходу движения. Откройте дверь и зайдите внутрь. Убейте хранителя ключа и двух зомби-охранников. Выходите из дома и двигайтесь по дороге на юго-восток, а затем на на северо-восток. Зайдите в дом и убейте охрану, возьмите с алтаря голову ученого и выбирайтесь из комплекса. Задание выполнено, возвращайтесь к некроманту Тайве.

Башня некроманта

Поговорите с некромантом, и вы получите задание «Амулет». Поговорите о подарке Холая, и вы



завладеете классным доспехом. Идите в город.

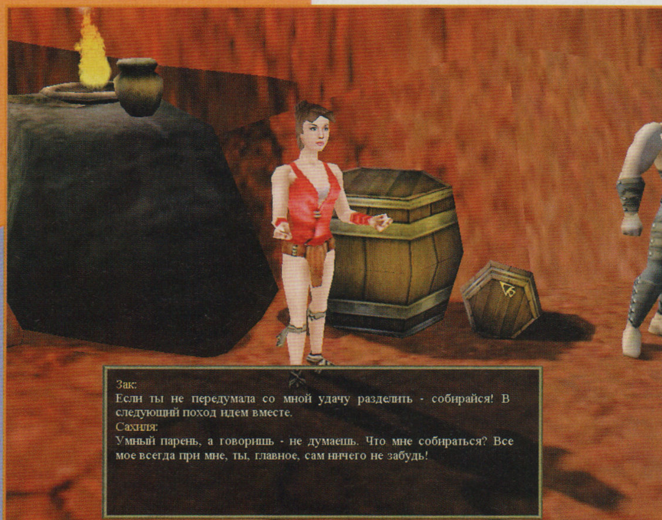


Город Суслангер и его окрестности

Заходите через западный вход. Разрушенный особняк находится к северо-востоку от зоны перехода, он-то вам и нужен. Идите вдоль стены на восток, заходите внутрь. Особняк охраняется зомби и боевыми магами. Пробейтесь

Заклинания

Магия чувств	Описание
Орлиный взор	Значительно увеличивает радиус обзора.
Ночное зрение	Дает возможность видеть в темноте так же хорошо, как и днем.
Невидимость	Фигура персонажа становится полупрозрачной — вдвое уменьшается вероятность быть обнаруженным противником.
Неслышный шаг	Звук шагов персонажа не слышен — вдвое уменьшается вероятность быть услышанным противником.
Фейерверк	Создает фейерверк, привлекающий внимание всех, кто может его увидеть или услышать. Противник при этом не поднимает тревоги.
Ясновидение	Позволяет видеть других персонажей в удаленной зоне, на которую было наложено заклинание.
Поле зрения	Позволяет увидеть границы, в которых видит окружающее пространство тот персонаж, на которого было применено данное заклинание.



С такой девахой я хоть в огонь, хоть в воду. Хотя, конечно, в медные трубы, наверное, не полезу. Кстати, мадам, что вы сегодня вечером делаете после завершения миссии?

через главный вход, а затем залезайте во внутреннюю часть через пролом в стене. Достаньте обломки амулета из сундука. Возвращайтесь в «Укрытие».

Последнее укрытие

Поговорите с Кехелем об обломках амулета, затем с Хатулем о портале, и вы получите задание «Добраться до места встречи».



Портал

Идите по дороге на восток до перекрестка. Затем сверните на север к небольшому особняку. Пробейтесь в особняк, доберитесь до сундука, который находится у решетки. Откройте его и возьмите 1 000 000 монет. Дополнительное задание выполнено.

Вернитесь к перекрестку. Идите по дороге на восток до пещеры. Зайдите в зону перехода.



Пещера встречи

Поговорите с Безлицым, и вы получите задание «Портал». Идите в игровую зону «Портал».

Портал

При выходе вас поджидает серьезная засада. Врагов много, но они очень слабы индивидуально. Уничтожьте их всех, включая главаря. С главаря можно взять руну «Минимальный расход энергии предмета». Теперь направляйтесь на юго-запад, к входу в небольшую часть города, недалеко от портала. Сам портал представляет собой сильно укрепленный военный лагерь. Не стоит ломиться в него через главные ворота. Идите к мосту в западной части карты. Также здесь можно выполнить одно дополнительное задание. На перекрестке, чуть севернее моста, направляйтесь на запад вдоль стены. Вскоре вы дойдете до сундука, из которого можно взять основу заклинания «Слабоумие». Возвращайтесь к мосту и следуйте на юг — вы войдете в город. Старайтесь не попадаться на глаза охране или горожанам, которые вызовут охрану, заметив вас. На юге города расположен мост, ведущий в лагерь при портале. Он охраняется весьма слабо. Перебейте охрану и пройдите по мосту. От моста идите на север, уничтожая по пути бойцов противника. Дойдите до перекрестка и двигайтесь на юго-восток, пока не окажетесь у дома, где стоит хранитель ключа от портала. Убейте его и возьмите ключ. Идите на восток по дороге. Вскоре вы придете к небольшой колонне — алтарю. С ее помощью можно отключить ловушки, но нужен ключ. Хранитель этого ключа перемещается между двумя алтарями управления и проверяет их. Дождитесь его, убейте и заберите ключ. Отключите первый магический круг обороны. Теперь вам на юг, а затем на юго-запад. Пробейтесь сквозь охрану, обходя крупные скопления врагов, и вы выйдете ко второму кругу защиты. Здесь хранитель расположен за ловушками, поэтому либо найдите его при помощи ясновидения и выманите при помощи фейерверков, либо используйте телепортацию. После второго круга ловушек на юго-востоке вы увидите мост, но он очень сильно охраняется. Поэтому придется идти вокруг через третий круг обороны. Он состоит из неотключаемых ловушек. Но среди них есть проход, по которому и ходит смотритель — молодой маг. Следуйте за ним и не вздумайте его убивать. Скорее всего, после этого вы не сможете найти дорогу среди ловушек. Пройдите это заграждение, и на востоке вы увидите другой мост — менее охраняемый. Перебейте охрану и пройдите по нему. Портал представляет собой древнее сооружение и включается применением портального ключа на два пульта. Первое использование ключа включает первую фазу портала — предварительную, второе же — сам портал, которому нужно некоторое время на разогрев. Пульты управления расположены перед самым порталом и охраняются довольно посредственно. Но как только на каком-либо пульте применен ключ — к нему сбегается могучая охрана. Поэтому расчистите себе путь к первому пульту — ближайшему, и путь наверх, в обход портала. Используйте на пульте



ключ и убегайте наверх. Охрана не должна вас заметить. Теперь пробирайтесь ко второму пульту и делайте то же самое. Дождитесь наверху, пока портал не будет полностью активирован, затем спускайтесь по склону к первому пульту и оттуда направляйтесь в портал. Задание выполнено.

Подземелье Великого Мага

Поговорите с Великим Магом, расскажите об амулете телепортации, расспросите его о совершенном волшебстве, поговорите с «принцессой». Теперь можно и заняться главным боссом…

Финальная зона

Убейте главного плохиша. Игра пройдена! MG

Константин Инин



И к финишу приедем... по частям





Death Track

Все-таки игровые столпы — очень странная штука. Death Track, о котором сегодня пойдет речь,— несомненный столп. Несомненнейший. Если представить себе пантеон великих игр, то Death Track — это такой бог плодородия. Или войны — неважно. Он так же крут, как и остальные «любимые народом», это вещь того же калибра, что и King's Bounty, F-17, Star Control 2... Впрочем, что я? Стоит только вспомнить, сколько игр заявлялось как «новый Death Track!»... Буквально любые гонки с оружием претендовали на лавры одинаково настойчиво и одинаково безуспешно. Как-то запомнился разве что Interstate — и то еще вопрос надолго ли. Поток пытающихся повторить успех Death Track'а не иссяк до сих пор — а с выхода игры уж десяток лет прошел. Вдумайтесь — десяток!

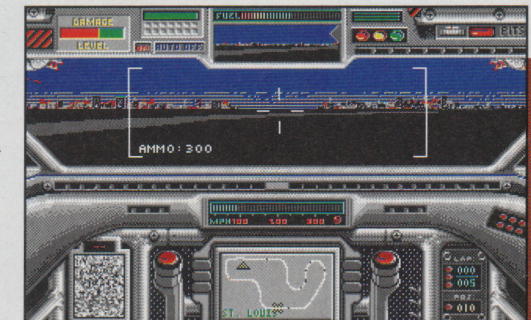
Это все с одной стороны. С другой — сейчас, глядя назад, думаешь: «А что там было, в игре-то? Ну за что мы ее любили и не разлюбили до сих пор — или не предпочли ей что-нибудь новенькое?» Давайте посмотрим объективно.

Поток

В 1999, кажется, году вышла сразу обойма аркадных гонок. Deathcarz, Madtrax, Rollcage, еще одна какая-то особенно нежно мною любимая, название забыл. Помню, что заносило там машины очень сильно, на чем вся динамика и строилась. Даже в названии, «таксклзь, было отражено». Но забыл. Неважно.

Возьмем любую. Скажем, Deathcarz. Что там у нас? 2 с лишним десятка трасс, полтора десятка машин, десяток пушек — пушки представлены в виде power-up'ов, разбросанных по трассе. Графика — очень достойная. Это вообще сильная сторона аркадных гонок: полигональные машинки, разные виды камеры, отличные эффекты освещения. Разнообразные виды: ночные города, пустые поезда и пр. Физика относительно реалистичная: с трассы можно упасть, машинки могут переворачиваться — красота!

Возьмем теперь любую другую — Rollcage. Те же пушки в виде power-up'ов, те же 2 десятка трасс и 2 десятка машин, еще более красивая графика, пушек меньше, но зато разных читерских power-up'ов — вроде замедления времени для всех, кроме себя, — больше. Физика немножко другая — полно кувырков. Ну то есть близнецы-братья, выросшие на разных континентах. Причем заметьте, я пока что говорю о тех, кого воспитывали не кенгуру или белые медведи. Я говорю о весьма удачных представителях жанра.



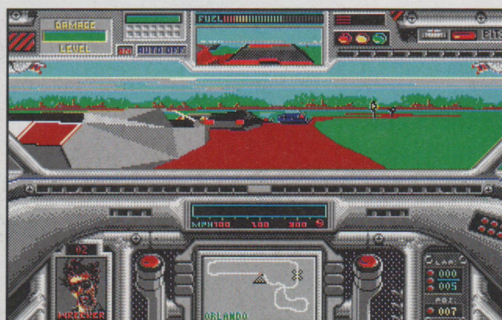
Еще одного возьмем — Powerslide. Это я вспомнил название. Сильно, как и написано, заносит, трассы отличаются необъятностью — в остальном ровно та же байда. Берите текст сверху, выкидывайте слова про пушки — ну нет их там, что на геймплее сказывается мало. Вот вам и описание.

Где сейчас они все? Я про гонки. Остались в истории как пачка гонок, названия которых полузабыты, причем «полу» — это временно. Если бы они не были пачкой, про них бы и сейчас никто не вспомнил. Кому-нибудь говорит что-нибудь название Breakneck? A Hot Chix 'N Gear Stix?

Это первая группа вопросов. Теперь вторая. Точнее, там всего один вопрос: Чем легендарный Death Track отличается от вышеперечисленных тайтлов?

Всего ничего

О чем же эта игра? Да практически ни о чем. Death Track — гонки на уничтожение; основное средство уничтожения — огнестрельное оружие; теоретически машинам также наносятся повреждения при столкновениях, но это так, добавка. Меньше, чем в современных играх, трасс и машин, правда,



Видите эти разноцветные гробы, уезжающие куда-то вдаль? Это и есть наши противники, которых необходимо догнать и перегнать, предварительно обработав из всех наличествующих видов оружия...

наличествует большой парк апгрейдов и оружия. И то и другое «придумано со вкусом» и рассовано по множеству групп — пулеметы, ракетницы, мины; шины, борта, передки... Апгрейды стоят денег.

Собственно, есть в Death Track'е одна изюминка — деньги. За победу в гонке даются денежные призы. Это раз. Два — перед каждой гонкой вам предлагается заключить контракт на конкретного гонщика. Вы должны не просто прийти первым, а еще и вынести



по дороге заказанного. Оплата этого задания, сколько я помню, даже превышает первый приз.

На полученные деньги мы апгрейдимся. Это процесс творческий. Это формирование наиболее близкого тебе стиля игры. Хочешь — пусти все на броню и забортуй противника насмерть. Хочешь — поверь в свое везение и закупись только оружием, но так, чтобы убивать с одного попадания. Оборудовали железного коня — и за следующей порцией бабок.

Изюминка — это, конечно, хорошо. Но в остальном — трасс немного, машин немного, физика примитивная (ну какая могла быть физика в начале 90-х!), сама гонка... Нет, гонка была очень клевая. Страшно, грохнуть могут в любой момент, стремительно, но в меру — так, что подумать о порядке расстрела врага и оптимальном моменте для подкладывания мины игрок успевал. Оружия было много, думать соответственно тоже надо было много. Но все равно — геймплей качественный, сбалансированный, но от других не очень отличающийся. Игра как игра — и учтем еще, что даже года четыре назад графику Death Track'а страшно было вспоминать. Кто-то несогласен? Вы давно не освежали воспоминаний. Не смотрели на своих кумиров глазами, уже привыкшими воспринимать 640×480 как нечто средненькое. Не запускали старые игрушки в последние полгода. Займитесь как-нибудь.

Экономика должна быть

Маленькая игрушка, одна идея плюс еще одна идея, плоские — значит, неизбежно похожие друг на друга — трассы, слабая графика. Маленькая игрушка. Гоночки — не RPG, в которой неважно, какая у нас графика, не стратегия, в которую можно переигрывать по многу раз, открывая новые стороны геймплея. «Тетрис» на колесах ведь, по-хорошему. Должно же надоесть.

Нет, очевидно, какое-то время ты любуешься красотами — сейчас динамическое освещение или еще чего помоднее, тогда — цветная картинка с машинками. 320×200. Но это красоты. Сначала любуешься, потом еще какое-то время показываешь родным и близким — сейчас хоть какое-то внимание обращающим, а тогда плевавшимся и бывшим не в состоянии понять, что вот это можно назвать словом «красиво». Но потом-то должно надоесть!

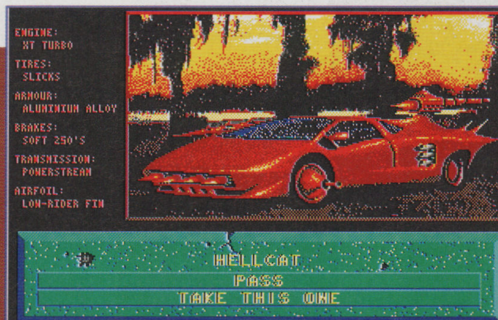
И надоедает. В гонки играют месяц от силы. Фанаты — два. Больше — только одиночки. Работает со всеми аркадными гонками, кроме Death Track'а. В него играли года три с момента выхода, что круто даже для тех времен. Почему? И что еще интереснее — почему, даже перестав играть, его продолжали считать неповторимым и непревзойденным?

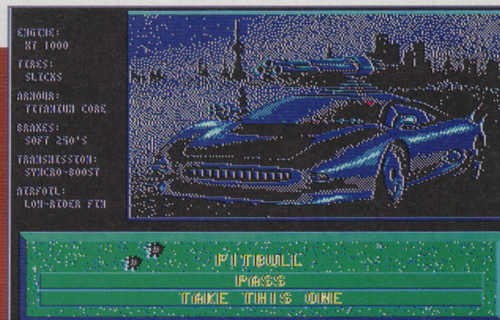
Аксакалы

Был Interstate — игрушка пусть не феерически талантливая, но добротная, что само по себе обеспечивает любовь определенной части аудитории. Вообще говоря, был очень сильно заточен под Death Track, только всего больше — сюжета, свободы, графики, конечно (хотя эту блеклую ерунду даже и вспоминать не хочется — но зато уж полигоны). Несмотря на всю похожесть, классика Interstate не переплюнул, даже близко не подобрался.

Был Carmageddon, тоже говоривший о наследовании атмосферы DT. Сравнивать их даже не серьезно — обе игры великие, общего между ними практически ничего нет. И с точки зрения геймплея: гонка по трассе с использованием огнестрельного оружия и гонка вообще с непосредственным, «ручным» мочиловом — две принципиально разные вещи. И с точки зрения атмосферы: Death Track — сосредоточенное преследование четкой определенной цели, стратегия и карьера; Carmageddon — carnage, разгул, кровища, веселье в оттяг, искусство езды. «Машина» и «разрушать» — вот вам и все наследование.

Остальных просто не помнят. Еще разок: я понимаю, почему помнят «Цивилизацию», потому что такого размаха игр было создано немного за последние 10 лет. Я понимаю, почему помнят Starcon 2, потому что такое органичное слияние жанров и такой запредельный





Дела давно минувших дней...

Пожалуй, была одна игра, которая если не задвинула DT, то хотя бы не получила статус клона, попытки повторить шедевр. Megarace и Megarace 2 остались в сердцах... не миллионов, но тысяч поклонников, и несправедливо было бы не сказать об этих играх хотя бы пару слов.

Традиционные составляющие: гонка не на жизнь, а на смерть, десяток противников, море оружия. Призовые деньги за первые места, требования прийти в первой тройке (четверке, пятерке) или закончить игру. Все это подается как шоу, и одной из «самобытностей» MegaRace'а был именно этот «сюжет» видеовставки с чокнутым ведущим Lance'ом Boyle'ом. Длинные, по полторы-две минуты представления новых фаворитов, знакомство с публикой, поздравления с первыми местами, издевательства при проигрыше; масса диковатого и грубоватого, но добротного юмора. Ролики хорошо смотрятся даже сегодня, несмотря на предельно низкое качество видео: проверено на практике.

Однако **сюжет** — только половина кайфа: в Megarace'е, который появился аж в 1994, была графика на порядок обгонявшая всех конкурентов. Прозрачные дороги на огромных фабриках и тибетские горы, совершенно потрясающий уровень детализации — сейчас абсолютно непонятно, как такое могло нормально идти на четверке или даже младшем пне. Между тем секрет прост, и не очень понятно, почему никто не пошел по пути MegaRace'а, весь трек был отснят на видео, а спрайт машинки банально накладывался поверх. Собственно, в обсчете сочетания изображений и выборе оптимального спрайта (с учетом угла наклона машинки) и заключалась работа движка. Просто до безобразия. Но поверьте, тогда захватывало дух, а сейчас в это вполне можно играть. В порядке ностальгии, конечно, но без ощущения приносимой ради великой игры жертвы.

Скупые факты

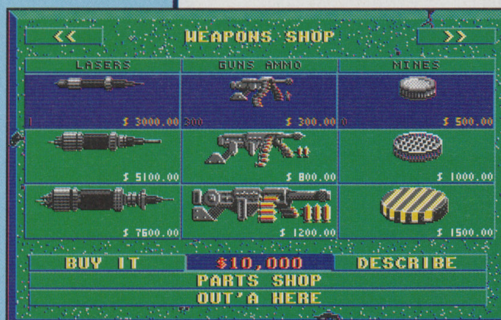
Death Track реально было пройти за несколько часов. Требовалось некоторое мастерство, требовалось некоторое везение, но по объему игра была достаточно скромной. Путь к званию чемпиона не мог занять несколько суток — ну разве что игрок был очень неопытным. В этом плане, конечно же, DT не сравнить не только с современными играми, но даже с Activision'овским Star Control 2 того же времени.

В Death Track нельзя было менять угол обзора камеры. Нельзя было съехать с трассы. Лобовое стекло имело форму, близкую к правильному прямоугольнику, приборная доска была нарисована весьма условно.

Death Track поддерживал режим CGA (четыре цвета) — более того, многие играли именно в нем, потому что такие тогда были мониторы. Звук шел через PC-спикер. Ни саунтреков, ни красивых моделей машин лицензированных марок не было.

Если бы сейчас собрать этот компьютер — двойку с CGA'шным монитором, 256 Кбайт памяти — и нормально запустить на ней Death Track, я бы не отказался пройти его разок, а то и другой. Потому что DT — это великая игра.

системы апгрейдов и покупки нового оружия на геймплей, как в Death Track'е, не было ни в одной игре. «Карма» много проще. Death Track был не просто гонками, а путем наемника, как уже было сказано выше, — игрой, в которой стратегия поведения играла существенную роль. Соответственно и атмосфера была в полном объеме, причем удачная атмосфера



Хоть выбор машин и невелик, их можно сильно разнообразить добавлением различного вооружения, начиная от пулеметов и заканчивая шипами на бампере.

сюжет редко встретишь. Но почему помнят массу других древних — Death Track, Crusader'а да Commander Keen'а наконец?! Смотрим объективно — и видим маленькие аркадки, гонки и пр. Скромные, уступающие по размаху — иногда в разы — современным играм. Might&Magic 3–4–5 можно было перепахать до последнего квадратика. Найти и изучить все.



На каждого соперника можно получить короткое досье. Правда, смысла в этом не много, но хоть полюбуемся на злые физиономии оппонентов.



За неделю нормальной игры. (8-й M&M тоже можно, но уже сложнее.) Встроенными в Final Fantasy VIII возможностями можно баловаться месяцами — и с месяц уйдет на то, чтобы все их найти и освоить.

Современные вещи больше и красивее. Почему они не затмевают те? Любимых игр, столпов и жемчужин начало 90-х породило существенно больше, чем середина 90-х. Почему?

Изюмины

Может, просто ностальгия? Собрались аксакалы и мусолят свои тогдашние впечатления. Попробуйте этот Death Track новенькому — долго он за ним с такой графикой просидит? Попробуйте поиграть в какую-нибудь древность, которая обошла вас стороной лет 5 назад. Так получилось, что я упустил вторую «Дюну» — так я и не сяду за нее никогда. Хоть и знаю, что она великая. Ну неинтересно.

Может быть, были в старых играх изюминки. Ведь такой завязки с мрачным, загадочным человеком по имени, кажется, Sly — посредником между вами и теми, кто заказывал гонщиков. Со взрывами далеко не радужных расцветок, с индустриальными обочинами трасс, с суровым, недетским оружием.

Может, в принципе в атмосфере было дело, когда сначала шел энтузиазм и желание создать нечто, а уже потом из этого делался проект, тогда и игры получались живыми, цельными, запоминавшимися, а не просто хорошими, очень хорошими и даже хитами? Конечно, задумки, стремление создать, а не сложить из успешных элементов игру есть и сейчас — но, может быть, тогда в этом было больше креатива, меньше ремесла? Может быть, тогда еще не очень хорошо умели ориентировать на рынок, поэтому думали о другом?

Наверное, все качнется в другую сторону, и нас ждут абсолютные даже не хиты — шедевры. Индустрия переживает подъем, мне кажется, что и творческий тоже. Может быть — даже если Death Track не убьют, — будет создана игра, которая так же надолго и по столь же непонятным причинам, как и Death Track, запомнится народу. Или будут созданы такие игры. Много. Я надеюсь. MG

Памятка гонщику

Говоря о попытках клонирования Death Track, ни в коем случае не надо путать аркадные гонки и гонки на мини-машинках. Четко уясним три различия.

1. В гонках на мини-машинках не может быть вида из глаз, и даже болтающаяся над машиной камера абсолютно неуместна. Vice versa, в аркадных гонках вид сверху странен и неудобен — здесь все же ставится задача заставить игрока почувствовать себя за рулем пусть не очень настоящей, но машины. Ровно по той же причине и окрестности в мини-машинках предельно разноцветны и игрушечны, а в гонках все же насколько-то приближены к реальности.

2. Мини-машинка не может разбиться. Ни при каких условиях. Возможно падение в пропасть, сгорание, пропускание через корпус нескольких тысяч вольт, переезд трактором, но в самом худшем случае машинка просто появится на трассе снова, на позиции несколько худшей, чем была до катастрофы. Аркадные гонки не так однозначны: иногда попадание ракеты просто сбросит вашу скорость до нуля. Иногда — вообще говоря, почти всегда— вы вполне можете закончить заезд, не добравшись до финиша: такая традиция идет еще со времен собственно Death Track'а.



3. В тех редких случаях, когда на мини-машинку устанавливается оружие, оружием его назвать нельзя. А с учетом общей «неубиваемости» мини-машинок, оружие это превращается в способ замедлить противника и не более того.

Про разнообразие вооружения в настоящей аркадной гонке я уже сказал: от мин до ракетниц.

В жанре мини-машинок вышло и продолжает выходить масса удачнейших тайтлов. И это никак не противоречит словам о том, что Death Track остался непоторенным и непревзойденным. Это похожий, но другой жанр.

PARKAN

Железная стратегия

Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!



СДЕЛАНО В РОССИИ

NIKITA

WWW.NIKITA.RU





Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Феерические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности

Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с разными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

Как определить, какое направление в развитии компьютерных железок перспективно, а какое нет? Вот, например, пресловутые DVD-ROM'ы хотя и существуют уже около пяти лет и вроде не сильно дороже CD-ROM технологии, а при этом значительно объемистее и быстрее, так и не стали до сих пор стандартом. То есть кино на них, конечно, бывает, а программы — все никак. А 3D-ускорители хотя и появились позднее DVD, сменяют уже не первое поколение, и сегодня покупать видеокарту без T&L уже кажется и неприличным. Кстати, о T&L, полностью расшифровываемом как Transformation, Clipping and Lighning (трансформация, отрезание лишнего, освещение). Судя по тому, с какой скоростью размножаются видеокарты с T&L, а также по скоропостижному уходу со сцены последнего разработчика видео, игнорировавшего эту технологию, есть все шансы надеяться на то, что к следующему Новому году поддержка T&L войдет в требования многих игр, соответственно повысится и качество. Технологии же передачи информации, а именно: DSL, ADSL, ISDN и прочие цифровые методы подключения к Internet, вроде бы обеспечивающие хорошую скорость и качество, хотя успешно развиваются, все же не дают пока надежды разработчикам сделать их стандартом для будущих online-игр. Так как в целом Internet как был, так и остается достаточно ненадежной по целостности и скорости передаваемой информации сетью, в особенности в некоторых странах, например у нас.
Предыдущие примеры показывают: чем независимее hardware-технология от всего остального мира, тем больше шансов на ее успех. Смотрите сами — новые более совершенные ускорители требовали лишь software-поддержки, а вот успешное внедрение в массы DVD требует перевода заводов на новую значительно более точную и дорогостоящую технологию, то есть замены практически целиком линии по печати дисков. Большинство владельцев делать этого не хотят. Результат — мы по прежнему используем CD. С Internet-доступом дела обстоят еще хуже, за исключением, может быть, лишь мест вроде Сингапура, где уже реализуется государственная программа — бесплатный цифровой канал в каждую квартиру.

Nick A. Skokov

ТЕСТ

UPS



Как известно, качество электропитания в наших домах часто оставляет желать лучшего. Различные сетевые фильтры и стабилизаторы обычно не обеспечивают достаточного уровня защиты. Тем более они не способны спасти информацию в компьютере от полного пропадания напряжения, даже довольно непродолжительного. Наиболее радикальным выходом из этой проблемы, кроме покупки ноутбука, является установка ИБП.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Манипулятор мышистый



Компания Ferraro Design решила порадовать игроманов занятной комбинацией мыши и gamepad'а. Что у них получилось — читайте в «Навороте» этого номера. Скажем пока лишь, что устройство выглядит круто, особенно с точки зрения любителей черного цвета.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



Новости этого номера разделились примерно на две равные части — игровая multimedia и технологические прогнозы будущего. Вторые все же преобладают, что дает надежду на то, что будущее у компьютерного железа есть. Суммарно зима для hardware — время более богатое на обещания, чем на выход новых железок, в отличие от игр, где Новый год — самый урожайный сезон.

Источник бесперебойного питания - вещь, часто обходимая вниманием при покупке компьютера, и считаемая многими непозволительной роскошью или устройством, применяемым только в сочетании с файловым сервером. Это совсем не так. Среди современных ИБП встречаются и вполне дешевые, ориентированные именно на домашнее использование. Кроме того, при нередких проблемах с электричеством, стоимость погоревшего железа оказывается обычно больше стоимости недорогого ИБП.



Это защитит вас от электриков

и бабушек со сварочными аппаратами

Сетевой беспредел

Увы, большинству из нас хоть раз, но приходилось сталкиваться с печальными проблемами несовершенства отечественных электрических сетей. Практически любой человек, вышедший из ясельного возраста, воспринимает перегоревшую лампочку как неотъемлемую часть повседневной жизни... Бедняга, откуда же ему знать, что такая же точно лампа служит в цивилизованном мире в 3–4 раза дольше.

Наши электросети — это настоящий Дикий Запад, причем как в мегаполисах, так и в сельских районах. Номинальное напряжение в 220 В существует только в инструкциях по эксплуатации, а реальные показатели бодро скачут в обоих направлениях. Частота тока тоже не ограничивается стандартными 50–60 Гц. Зачастую наступают долгие периоды недостаточного питания, а иногда происходят кратковременные (на крошечные доли секунды) разряды сверхвысокого напряжения, которым можно убить не только домашний компьютер, но и человека.

Весь спектр опасностей, грозящих нашему компьютеру, и связанный с внешними источниками электроэнергии, можно условно разделить на две большие группы. В первую входят все те удаленные факторы, которые сказываются на параметрах электрического тока, подаваемого непосредственно на блок питания PC. Вторая группа включает в себя всевозможные источники электромагнитных помех, которые воздействуют как на сам компьютер, так и на электропроводку в непосредственной близости от него.

Собственно, результатов скачка напряжения может быть два. Самый страшный случается тогда, когда резкий рост напряжения не гасится ни фильтрами, ни ИБП и достигает блока питания PC, не растеряв своего разрушительного потенциала. Единственное, что стоит между «волной» и внутренностями компьютера,— плавкий предохранитель БП... Увы, в большинстве случаев можно считать, что его нет вообще.

Дело в том, что большинство блоков питания, попадающих на наш рынок, имеют сомнительные китайские корни (имеется в виду материковый Китай — тайванцы-то даже во время землетрясений смогли продержаться на своих аккумуляторах!). Да и в имеющихся в продаже корпусах тоже нередко встречается такая же халтура. В результате блок оказывается «пробитым», и недопустимо высокое напряжение поступает на нежные и хрупкие дочерние платы, модули памяти, процессоры... Даже те устройства, которые основаны на механической работе — в первую очередь жесткие диски и приводы для съемных носителей, могут пасть жертвой аварии. Ваш покорный слуга сам недавно был приглашен понаблюдать за последствиями неконтролируемого скачка напряжения: в то время, как половина деталей китайского блока питания превратились (в прямом смысле!) в крошащиеся на пальцах угли, предохранитель остался целехоньким. Набивший оскомину вывод из ситуации: не экономьте на мелочах!

Вторая опасность кроется в резком падении напряжения вплоть до полного отключения. В отличие от «растущего» скачка понижаться напряжение может

Smart UPS 620 $200



APC

Традиционно UPS от APC считаются одними из самых лучших, впрочем, во многом эта популярность объясняется той причиной, что компания одной из первых вышла на мировой рынок (а уж на российский-то и подавно). Серия Smart UPS включает в себя серьезные интерактивные устройства, которые вполне оправдывают надежды потребителей. Цена на эти бесперебойники, конечно же, повыше, чем у дешевых пассивных ИБП, но магическое сочетание стоимость/качество изделий APC попадает в идеальную область, поэтому мы рекомендуем вам Smart UPS как оптимальный выбор при покупке. Программное обеспечение — это 50%-й залог успеха ИБП на рынке. С устройствами Smart UPS традиционно поставляется пакет управления Power Shute+. Что можно о нем сказать… Насколько хорошие источники питания выпускает APC, настолько же кривы сопровождающие их утилиты! Честное слово, ситуация до боли напоминает извечную проблему компании IBM, и для APC было бы, наверное, лучшим решением выставить на улицу своих программистов и набрать новых. Интерфейс под названием Power Shute не менялся еще со времен Windows 3.1 (для тех счастливцев, которые не застали эту доледниковую эпоху, скажем, что именно тогда появился на свет первый DOOM) и остается все таким же громоздким и неудобным. Само собой, от версии к версии появлялись новые особенности, в частности, сильные изменения претерпели те функции, которые связаны с удаленным управлением устройства через локальные сети, но в употреблении на домашнем компьютере программа так и осталась громоздким тормознутым монстром. К счастью, особо часто в ее настройки залезать вам не придется.

плавно и поначалу незаметно для глаз. Однако рано или поздно достигается критическая точка, после которой дальнейшее функционирование PC становится невозможным. В этом случае пользователь рискует потерять все данные, которыми оперировал его компьютер на данный момент — то есть содержимое реестров процессора, его кэш-памяти, памяти графического адаптера, кэш-областей дисководов и так далее. Если в этот момент происходили операции записи файлов на жесткий диск или иной носитель, сеанс будет некорректно прерван и информация утеряна. При работе в сетевом окружении отключение одного или нескольких компонентов от электропитания ведет к отказу в доступе к соответствующим разделяемым ресурсам. Падение напряжения длится разное количество времени, и если промежуток до одной тысячной секунды компьютер проигнорирует, то 0,05 с будет для него верной смертью.

Что касается электромагнитных помех, то, увы, в быту их великое множество. Даже подключение лишнего электроприбора, например холодильника, включающего и выключающего свой компрессор, может привести к искажению синусоиды переменного напряжения. А если это не холодильник, а, например, электрическая дрель, которая не только отнимает много энергии, но и создает вокруг себя электромагнитное поле высокой интенсивности. Горе тем проводам, которые попали в радиус ее действия! В принципе, излучающая техника может создавать наводки и непосредственно на внутренние детали персонального компьютера, но это уже не относится к проблемам с питанием.

Фильтры — защита или фикция?

Теперь о том, зачем нужны сетевые фильтры (и почему они не нужны вообще).

Surge Protector, то есть, если переводить дословно, предохранитель от скачков высокого напряжения (это и означает английский термин Surge), несет на себе, как правило, две базовые функции. Во-первых, предохранитель, как и следует из названия, контролирует качество проходящего через него электрического тока. Безусловно, отсекаются скачки и мгновенные всплески, более продвинутые модели следят за уровнем шумов на разных частотах. При условии наличия в предохранителе так называемого феррорезонансного преобразователя качество фильтрования шумов еще более повышается, и влияние наводок от источников электромагнитного излучения во многом устраняется. Но такие устройства встречаются редко. Увы, намного чаще за названием «сетевой фильтр» прячется обычный тройник со встроенным предохранителем…

Кстати, это и есть вторая функция Surge Protector — так как обычно они выпускаются в корпусе с несколькими розетками, поэтому и используются в основном как тройники и удлинители, которые уже не нужны пользователям ИБП: обычно имеющихся на них выводов достаточно, чтобы запитать и компьютер и его периферию.

Как показывает практика, в основном сетевые фильтры становятся «последним бастионом» между электрическим штормом и компьютером — и погибают с честью. Но разве это выход из ситуации? ИБП делают то же самое (и даже намного больше), но остаются в живых, несмотря на все выпавшие на их долю испытания.

Бесперебойное питание — немного теории

Переходя к рассмотрению ИБП, первым делом стоит твердо усвоить, что источник бесперебойного питания — вовсе не «батарейка с выключателем», как кажется на первый взгляд малосведущим гражданам. Напротив, мы имеем дело с устройством, архитектура которого ничуть не примитивнее, чем у доброй половины узлов современного компьютера! И чем выше функциональность беспере-

О виртуальных UPS и их неспособности спасти вас от падения напряжения

Наиболее простой способ связи UPS и компьютера через последовательный порт называется simple signaling. В связи с тем, что этот метод по стандарту APC состоит в простом замыкании двух контактов в кабеле, идущем от UPS к компьютеру, программное обеспечение запросто находит Back UPS на неподсоединенном никуда кабеле. Оно также совершенно равнодушно к вытаскиванию кабеля из работающего UPS'а, и это никогда не приводит к communication lost.



бойника, тем сложнее его конструкция и выше цена. Так что не подумайте, что магазинная стоимость того или иного UPS зависит только от его мощности и емкости аккумулятора.

Чтобы объяснить принцип работы ИБП, нам следует разобраться с его принципиальной схемой. Однако в основу устройства может быть заложена одна из трех заметно отличающихся друг от друга технологий. Поэтому принято считать, что ИБП подразделяются на три основных класса, каждый из которых означает определенный набор возможностей и ограничений. В принципе, чтобы претендовать на статус бесперебойного источника, каждое устройство должно быть способно реализовать минимальный набор защитных функций: нейтрализовать кратковременные скачки напряжения, фильтровать гуляющие по электросети помехи и шумы вне зависимости от их происхождения, а также обладать достаточным запасом аккумуляторных батарей, чтобы обеспечить работу всех подключенных к нему устройств в течение времени, достаточного для безопасного отключения таковых, обладать оперативной и доходчивой индикацией своего текущего состояния.

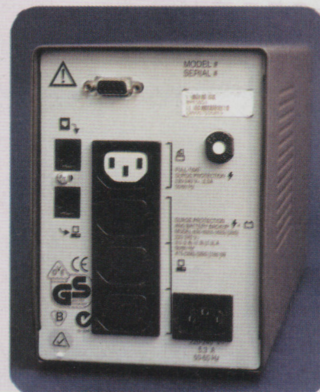
Back Pro 650 $190



APC

Модели из серии Back Pro — дешевые и простые по своей конструкции пассивные ИБП. В основном их применяют пользователи, крайне ограниченные в своих средствах, которые не могут ни позволить себе более продвинутое решение, ни согласиться с порчей своего драгоценного компьютера из-за проблем с электричеством, появившихся еще во времена ГОЭЛРО. Back Pro можно часто встретить в больших организациях с обширным парком компьютеров. В принципе этот UPS обладает рядом вполне ощутимых достоинств. Так, мы отметили, что данный ИБП показал во время тестирования наибольшую непритязательность к входному напряжению — он успешно работал от сети и выдавал нормальное напряжения при сетевом питании всего в 150 В. К тому же он «идеологически выдержан» в контексте дизайна, единственный из рассмотренных нами ИБП имеет черный цвет корпуса.

Программное обеспечение, увы, не порадовало. Мало того, что к Back Pro 650 прикладывается та же самая программа, что и к Smart, так еще и в качестве, видимо, насмешки над пользователем все информационные smart-окна просто не показываются, и вы видите большой кусок «ничего»! Мысль же о том, что можно сделать окно программы меньше, вероятно, показалась программистам слишком крамольной (или же это их первый опыт работы с AWT?). Но что нас на самом деле поразило (причем очень неприятно) — это цена Back Pro 650. За какие-то дополнительные $10 можно купить настоящий Smart UPS 620, который всего на 30 В·А (менее 5%) слабее, но обладает значительно более интеллектуальной начинкой. Трудно сказать, чем вызван такой маркетинговый шаг, но, похоже, овчинка в данном случае выделки не стоит.



Пассивные ИБП

Наиболее простой класс ИБП — это пассивные источники. В технической документации они могут называться Stand-By UPS, Off-Line UPS, но наиболее прижился термин Back-Up UPS, или просто Back UPS. Внутри такого устройства заключено два электрических контура, которые могут переключаться между собой по команде управляющей логики. Основной контур пассивного Back UPS включает один-единственный блок — сетевой фильтр. На вспомогательном контуре, в свою очередь, располагается аккумуляторная батарея. Так как батарея работает всегда с постоянным током, а по электрическим сетям гуляет более-менее переменный, то аккумулятор приходится снабжать еще двумя блоками: выпрямителем на входе, который преобразует переменный ток в постоянный, и инвертором на выходе, который выполняет обратную операцию.

Вспомогательный контур включается автоматически при исчезновении напряжения на входе в Back UPS. Конечно, у него есть и свое время реакции, но оно вписывается в допустимые пределы (в идеале это примерно 4–5 мс). На собственной батарее такой ИБП продержит типичный домашний компьютер включенным минут 5–10, что вполне достаточно для выхода из любой игры или сохранения данных в офисном приложении.

Общий для Back UPS минус — это отсутствие 100% гарантии защиты от временных спадов и сверхвысоких пиков. Кроме того, пассивные ИБП, как правило, вообще не реагируют на изменение

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Q: Защищено ли мое оборудование, если ИБП отключен?

А: Да, защита от перенапряжения и кратковременных разрядов вам обеспечена. Вы можете не опасаться повреждений от этого типа сетевых сбоев, даже если сам бесперебойник выключен. Главное — чтобы все защищаемое оборудование было корректно подключено к устройству.

Q: Можно ли мне подключить ИБП в загородном доме, питание которого осуществляется не от общей сети, а от генератора?

А: Вообще, это не лучший режим работы для ИБП. Небольшие домашние генераторы при нагрузке выдают довольно низкокачественное выходное напряжение, пригодное для питания освещения, но плохо воспринимаемое сложной электроникой. Сочетание всех помех и искажений с прыжками частоты тока приведут к тому, что ИБП будет постоянно работать от батарей или все время переключаться с основного на безопасный режим и обратно. Если все-таки существует необходимость подключения ИБП к дизельному (или газовому) генератору, то мы настоятельно рекомендуем приобретать для этих нужд онлайновые или, по крайней мере, интерактивные устройства. В любом случае следует настроить свой бесперебойник на менее строгие условия работы, например, понизить границы допустимого отрезка напряжений.

Q: Можно ли включать один ИБП в другой?

А: Производители источников бесперебойного питания крайне не рекомендуют создавать «цепочки» из своих устройств. Вместо этого, каждый ИБП следует подключать к своей собственной розетке электропроводки или, по крайней мере, гнезду разветвителя. Если же речь идет о бесперебойниках различных типов, то такое соединение может привести к тяжелым последствиям для обоих устройств. Кроме того, включение одного ИБП в другой не имеет практического смысла.



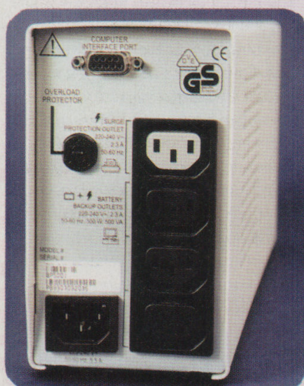
Back 500 AVR $115

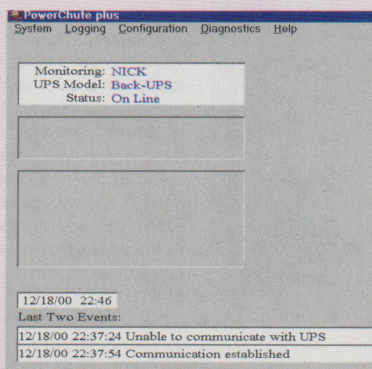


APC

Back 500 AVR — еще более простое устройство, чем рассмотренное ранее, относящееся к разряду пассивных, малогабаритных и дешевых UPS'ов по классификации. Но при этом AVR, часть работает вполне прилично, ставя его ближе к line interactive UPS'ам. Ограниченная функциональность ИБП вполне компенсируется более чем приемлемой ценой. Впрочем, расплачиваться за дешевизну приходится пользователю. Во-первых, программа PowerShute (ну куда же без нее...) работает с Back 500 AVR совершенно так же, как и с Back Pro, то есть ничего практически не показывая, но загораживая собой всю площадь экрана монитора. При этом и надежность софта оставляет желать лучшего — нам, например, так и не удалось заставить оба источника питания типа back, как этот, так и Back Pro, выдать сигнал UPS on battery, чтобы его заметила программа. Все комбинации двух имеющихся у нас кабелей — черного для smart signaling и серого, видимо, для back signaling, а также выбор типа сигнала в программе, не привели к успеху. Несмотря на полное отсутствие питания и надрывные вопли UPS'ов, Power Shute+ с железный спокойствием заявлял, что все нормально, «statsus: On Line». Что же делать несчастному юзеру? Только одно: ставить Back 500 AVR на видное место и периодически посматривать на показания светодиодов на передней панели устройства, благо с индикацией у APC традиционно проблем нету.

В то же время надежность и продолжительность работы самого железа наводит на мысль: если вы предпочитаете UPS'ы именно от APC, но хотите дешевую модель, берите именно этот.





Экран PowerShute+ при подключении к Back UPS крайне неинфрмативен.

Patriot Pro 400 $150



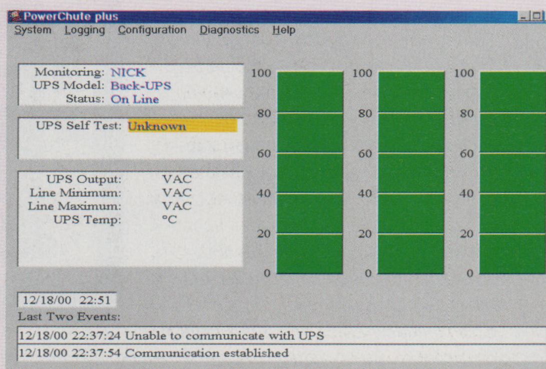


Best Power

Продукция компании Best Power не так широко известна в нашей стране, как изделия APC, хотя объективных причин для этого нет. Источники бесперебойного питания этой фирмы вполне качественны и пригодны для использования в интересующих нас домашних условиях.

Patriot Pro 400 — умеренно дешевая модель UPS'a, относящаяся к нижней ценовой категории изделий компании. Это неприхотливое устройство хорошо справляется с грустными реалиями отечественных электросетей и обладает приличными возможностями реконфигурации. К сожалению, в наборе с самим ИБП мы не нашли и намека на программное обеспечение. Однако подходящая программа и шнур приложены к старшей модели этой же компании Fortress, так что нам удалось его тоже протестировать. А пользователи Internet всегда могут скачать самую свежую версию software и дополнительные программы для Patriot Pro 400 на сайте компании по адресу www.bestpower.com. Еще мы обнаружили, что приборчик очень громко и крайне противно пищит, причем норовит это делать при каждой возможности, даже при включении.

Вывод: бюджетное решение для рядового пользователя с минимальным набором подключаемой периферии.



Вот так выглядит PowerShute+ при подключении к Back UPS Pro.



APC, по крайней мере в Штатах, дает страховку на все оборудование, включенное в их источник бесперебойного питания до $25 000. То есть если у вас что-то сгорит из-за пробоя UPS, даже если во входную сеть попал разряд молнии или BFG, то вам гарантируется компенсация или ремонт всего сгоревшего оборудования в пределах указанной суммы страховки.

частоты тока, что тоже весьма опасно для техники. А те дешевые модели, конструкторы которых экономят на качественных инверторах, дают на выходе со вспомогательного контура несимметричную картину сигнала. Зато стоят Back UPS дешевле всех остальных видов ИБП и не требуют сложных настроек для работы.

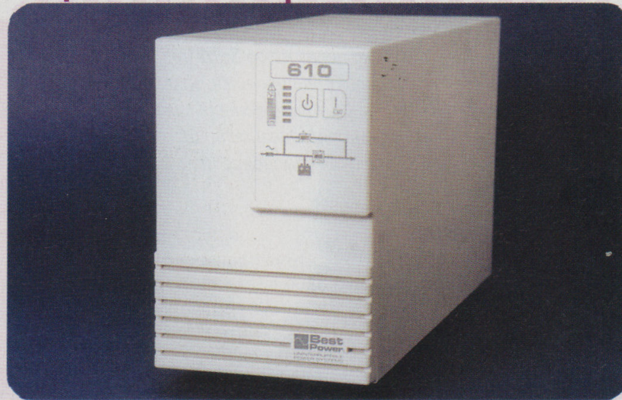
Интерактивные ИБП

Второй класс UPS составляют так называемые интерактивные устройства. Они заметно сложнее пассивных ИБП. Помимо батареи и фильтра в них включен специальный феррорезонансный трансформатор, который сам обладает несколькими контурами. В зависимости от входящего напряжения трансформатор может переключаться между своими режимами работы, чтобы обеспечить на выходе стабильные показатели. В результате переход на питание от аккумулятора с обратным преобразованием происходит реже, а батарея живет дольше.

Да и в целом интерактивные ИБП оснащаются, как правило, более качественными компонентами, в частности, более сложным сетевым фильтром. График выходящего сигнала в этих моделях более похож на нормальную переменную синусоиду, к тому же осуществляется амплитудное ограничение сигнала. Впрочем, с повышенным напряжением, равно как и «прыжками» частоты в сетях, интерактивные источники бесперебойного питания справляются плохо. Срок автономной работы от аккумулятора примерно совпадает с аналогичным показателем у пассивных устройств.

К числу достоинств таких ИБП можно отнести довольно высокую степень защиты при применении в отечественных электрических сетях, а также самое оптимальное соотношение цена-качество.

Best/SOLA 610 700 $510



Best Power

Это наиболее породистая разновидность источников бесперебойного питания — online UPS. Best/SOLA 610 все время преобразует входное напряжение и имеет на выходе сигнал с генератора, без каких бы то ни было помех от сети. Конечно, разница в цене заметна невооруженным глазом, зато 100%-я гарантия безопасности всего подключенного оборудования у пользователя в кармане.

Как и прочие продукты Best Power, Best/SOLA 610 сопровождается программой CheckUPS. Мы обнаружили еще одну проблему с ее использованием: указатели напряжения работают от 180 до 300 В, если же напряжение падает ниже, то они становятся неинформативны. Это явный недостаток, так как их же модели UPS'в вполне функционируют и при 160 В. Мы догадываемся, что программисты предположили, что напряжение реже опускается ниже 180 В, не падая при этом до нуля, хотя в загородных условиях или при работе от дизель-генератора такое вполне возможно. Кстати, используя онлайновый ИБП, приготовьтесь морально к более высоким издержкам на электроэнергию: КПД устройств этого класса заметно ниже, чем у более простых моделей.

Поскольку мы тестировали домашние UPS'ы, то скромность и требования разумности не позволяют нам присудить «Выбор Редакции» этой модели, продающейся по цене более $500. Если же вы не испытываете стеснения в деньгах и хотите лучший UPS, то эта модель как раз для вас. То же самое справедливо и для компьютеров, работающих в экстремальных условиях.



Онлайновые ИБП

Третий, самый дорогостоящий класс бесперебойников — ИБП непрерывного действия, или On-Line UPS. Их архитектура напоминает предыдущие типы с точностью до наоборот. Выходной сигнал всегда поступает с контура, на котором находится батарея и преобразователи. Соответственно, входной сигнал служит для постоянной подзарядки аккумулятора.

Если на входе будет зарегистрировано отклонение от стандартных параметров напряжения, ИБП будет выдавать питание на компьютер по-прежнему от батареи, и на его работе это никак не скажется. Более того, таким образом

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Q: Какие типы нарушений встречаются в электросетях?

A: Сбои в наших сетях бывают в основном четырех видов. Наиболее распространены те, которые связаны с понижением напряжения. Сюда относятся: периодические спады напряжения на 10–20 В, особенно характерные для Москвы и других крупных городов с многочисленными потребителями электричества; падение напряжения до 160–150 В на период от нескольких миллисекунд до нескольких секунд, за которые практическая любая бытовая аппаратура завершает работу путем критической остановки; наконец, полное исчезновение напряжения в сети. Обратная ситуация происходит с повышенным напряжением, только в этом случае в электросетях случаются кратковременные разряды сверхвысокого напряжения (до нескольких тысяч вольт). Третью категорию сбоев составляют разнообразные электромагнитные поля, которые наводят шумы на ток в электрических кабелях и меняют форму выходного сигнала. Наконец, последний тип нарушений заключается в отклонении рабочей частоты от стандартных 50 Гц в ту или иную сторону.

Q: Как еще, кроме применения ИБП, можно обезопасить свой компьютер от сбоев в электросетях?

A: Хорошим решением было бы создание для персонального компьютера и его периферии собственной ветки сети, оборудованной отдельным автоматом на электрощитке. В этом случае вы сможете защититься от внезапных отключений, вызванных, например, перегрузками от подключения таких мощных потребителей электроэнергии, как микроволновые печи, нагреватели воды и т. п. Кроме того, следует помнить, что, согласно всем существующим правилам и стандартам, электросеть должна быть заземлена или, по крайней мере, занулена.



OptiUPS 525bt $65



OptiUPS Corp.

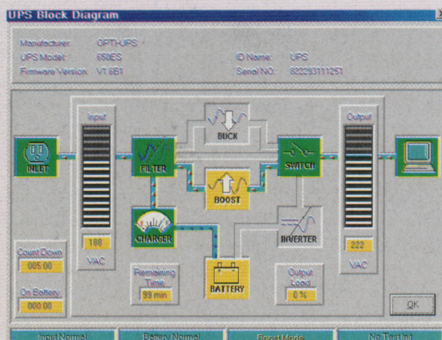
OptiUPS 525bt — настоящий подарок любителям современного дизайна. Это мелкий, выглядящий как красивая игрушка ИБП. Такое же впечатление складывается и после инсталляции на компьютер прилагаемого программного пакета. Все достаточно красочно, просто и, что самое главное, абсолютно работоспособно. Это касается как самого аппарата, так и его софтовой поддержки. Правда, мощности OptiUPS 525bt может не хватить на особо мощные рабочие станции, но мы-то ориентируемся на среднестатистический домашний компьютер (то есть такой, в котором нет криогенной установки для предотвращения расплавления Athlon'а). Вообще, к железу претензий у нас нет. Кое-что не понравилось в программе управления. Во-первых, это свойственная всем UPS'вым утилитам тормознутость, а, во-вторых, наличие и некоторых чисто программных глюков и неудобств. Например, на диаграмме работы источника питания существуют функциональные блоки Boost и Buck, которые успешно работают в самом устройстве, но их подключение не отображается на диаграмме, что есть типичнейший bug. Также программу мониторинга нельзя запустить, просто кликнув по иконке UPS'а рядом с часами — только через меню Start или выносить иконку для нее на Desktop. Спрашивается, зачем же тогда засорять system tray? Зато из положительных свойств отметим наличие всей наглядной диагностики, свойственной серии Smart UPS APC, включая измерение температуры.

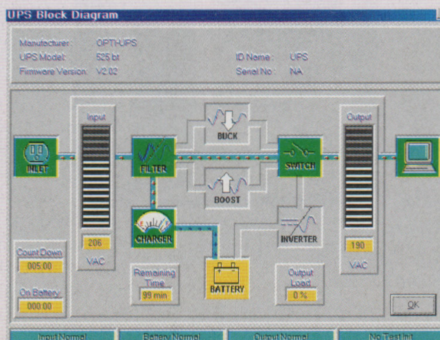


автоматически устраняются все проблемы с частотой тока, шумами и т. п. Само собой, на срок службы аккумулятора такая схема работы влияет сильно и не лучшим образом. Поэтому и батареи в онлайновые ИБП ставят самого высокого качества.

В принципе, этот класс устройств тоже может быть оборудован вспомогательным контуром, только его задача диаметрально противоположна — предохранение батареи от возникающих внештатных ситуаций внутри компьютера.

Плюс онлайновых ИБП — практически полная защита аппаратуры, а минус — высокая цена.





ИБП вместо дисковода или мыши?

Помимо этой основной классификации есть и еще одна — по форм-фактору источников питания. Дело в том, что не все ИБП выпускаются во внешнем корпусе. Существуют такие модели, которые можно установить внутрь системного блока. Чаще всего они совмещены с блоком питания или, по крайней мере, располагаются рядом с ним. Однако существуют и такие экзотические ИБП, которые предназначены для монтажа в обычный пятидюймовый отсек, и управлять ими можно с передней панели компьютера. Нам такой «наворот» кажется излишним, но, если у вас совершенно не осталось свободного места в комнате, советуем задуматься над этим вариантом.

ИБП позволяет контролировать и настраивать параметры своей работы не только через кнопки и джампера. Общепринято связывать бесперебойник и компьютер по последовательному порту. При этом на PC устанавливается программа мониторинга и конфигурации UPS. Как правило, при помощи таких утилит можно как просмотреть текущее состояние дел в электрической сети (и зачастую ужаснуться), а также выставить несколько параметров работы ИБП, например, пороговые значения напряжения для перехода на внутренний аккумулятор. Наиболее продвинутые программы позволяют осуществлять удаленное управление источниками, что особенно полезно для администраторов крупных сетей, а также вести журналирование всех происходящих событий.

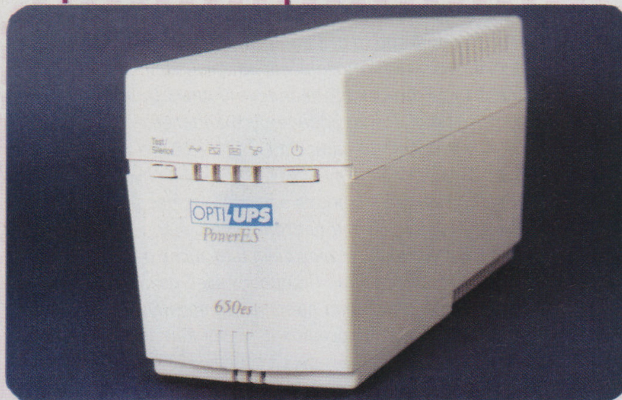
При правильной эксплуатации источник бесперебойного питания живет довольно долго, так что лучше однажды пожертвовать $100–150, зато сохранить душевное спокойствие на несколько апгрейдов вперед.

А что тестировать-то?

Теперь, когда вы прониклись идеей о том, что UPS — это сложное и относительно дорогостоящее интеллектуальное устройство, перейдем к вопросу, на что в них следует обращать внимание при покупке. Параметров, конечно, масса, так что придется отсеять только наиболее актуальные. Можно рассматривать качество выходного напряжения — форму сигнала, сглаживание импульсов и тому подобное. Однажды на выставке девушка очень долго интересовалась всеми этими параметрами, так как у нее был какой-то очень капризный медицинский прибор, который меньше чем



Power ES $135



OptiUPS Corp.



OptiUPS Corp. выпускает широкий спектр источников бесперебойного питания. Если рассмотренная выше модель была нацелена на эстетствующего потребителя, которому важно, как ИБП впишется в дизайн его комнаты, то Power ES — полнофункциональное серьезное устройство. Этот источник справится с самыми сложными конфигурациями домашнего компьютера и защитит его от большинства сбоев в электросети. Power ES работал уверенно и стабильно, справляясь с большинством внештатных ситуаций, которые мы пытались организовать. Однако с программной частью Power ES вышел какой-то казус. Когда этот ИБП подключили к тестовому компьютеру вместо 525 bt, программа OptiSafe+ от предыдущего UPS'а его не только не узнала, но и вообще заявила об отсутствии ИБП. После того как была установлена вроде бы та же программа с прилагающегося к Power ES CD-ROM, все заработало. Визуально же между программами никаких различий нет, равно как и принципиальных различий в конструкции самих устройств. Да и еще, разработчики, видимо, не ожидали, что мы будем ставить одну программу OptiSafe+ прямо поверх другой, такой же. До тех пор пока мы не захотели запустить uninstall, было все нормально. При запуске же последнего как от первой установки, так и от второй, он не работал и ничего не удалял. Разумеется, традиционный метод — стереть все вручную вполне помог.

Power ES — неплохой способ вложения средств, но только в том случае, если вам действительно есть чем его нагрузить.

с online UPS работать не хотел и ужасно глючил. Но у нас не тот случай, блок питания компьютера, монитора и любого иного домашнего околокомпьютерного устройства — импульсный, и поэтому «съест» все, что угодно, хотя бы относительно похожее на синусоиду с напряжением 220–230 В. Главное, чтобы электричество не пропадало совсем и не было слишком уж больших по напряжению импульсных помех, а то может и пробить. Так что форму выходного сигнала и время переключения на батареи можно оставить на совести изготовителей. Нас же будут интересовать более прикладные вещи — удобство интерфейса, вес и размеры ящика, диапазон воспринимаемых им входных напряжений, срок службы батарей и,

Хитрость, о которой вы могли и не знать

Перечитаем теоретическую часть еще раз. Вспомним, чему нас учили в школах и (тех, кому особо не повезло) институтах. Переварим прочитанное. Теперь совершим маленький эксперимент.

Берется электрическая лампочка (1 шт.) и управляющий ею выключатель (без реостата). Смотрим на горящую лампу, нежно кладем палец на кнопку и быстрым движением отсекаем подачу электроэнергии на одну секунду. Лампочка потухла. Повторяем действия, сократив интервал до 0,5 секунды. Лампочка выключается. Третью попытку предпринимаем, уменьшив отрезок времени до 0,1 секунды. Выключается?

(Если лампочка продолжает гореть, то попробуйте перерубить кабель топором или бензопилой. В том случае, если она все равно не потухнет, срочно звоните в уфологическую службу или пишите заявку в Нобелевский комитет.)

Но позвольте… как же тогда компьютер продолжает работать, если питание пропадает на доли секунды?!

Все дело в современной технологии изготовления блоков питания. Они оборудованы так называемыми импульсными реле, которые позволяют потреблять энергию не все время, а небольшими порциями примерно через каждые 0,08 с. В остальное время компьютер питается от установленных в БП конденсаторов. Кто разбирал блок питания хоть раз в жизни, тот должен был их запомнить. Кстати, по этому же принципу работают и ИБП.

Fortress 750 $200



Best Power

Fortress 750 — мощный интерактивный ИБП, которого хватит для поддержания работы даже весьма продвинутого компьютера с большим монитором. Кроме широкой функциональности и приличного срока автономной работы, этот источник питания продемонстрировал несколько своих вполне «интеллектуальных» возможностей.

Например, если на входе выключенного UPS'а есть напряжение, то он, судя по всему, в любом случае пытается его использовать, например для зарядки батарей. В случае же если оно явно пониженное, например 150 В, то в якобы выключенном UPS'е начинает вращаться еще и вентилятор охлаждения. А это свидетельствует о том, что устройство включает свой преобразователь (во всех уважающих себя ИБП система преобразования принудительно охлаждается) если не для питания подключенных компонентов, то хотя бы для зарядки аккумулятора. Впрочем, нормально работать при постоянном низком напряжении в сети Fortress 750 все равно не сможет, равно как и подавляющее большинство аналогичных ему устройств.

Что касается программного обеспечения, то тут Best Power даст сто очков форы APC. С ИБП поставляется намного более приятный и удобный пакет — Check UPS II v 3.3.4. Правда, при запуске программа весьма тормознуто ищет UPS и соединяется с ним, но это не мешает компьютеру и другим программам работать. В целом, коммуникация с UPS'ом весьма неспешна, видимо, порт работает по-прежнему на 2400 bps. На деле это выражается в том, что если вы уже выдернули вилку из розетки или напряжение упало само по себе, то на компьютере это отобразится не раньше, чем через 10–30 с. Впрочем, при современных сроках автономной работы такая задержка далеко не критична. Вот что действительно доставляет неудобство — так это отсутствие записи в файл происходящих событий. Интересный факт — выключение Fortress 750 не рассматривается программой, как Connection Lost. После нескольких дальнейших экспериментов в этом направлении, таких, как выдергивание входного сетевого шнура из источника, вставление его обратно, без включения агрегата и так далее, внезапно CheckUPS решил, что battery low, и запустил system shutdown. На практике, конечно, с такими случаями пользователь вряд ли столкнется, поэтому программное обеспечение в целом получает у нас оценку «хорошо». Есть несколько чисто эстетических глюков, например, отсутствие возможности изменять размер окна. Так как нет статистических данных, мы не вправе поставить софту «отлично».

Что интересно, при перезагрузке Windows система обнаружила новое устройство, заявила, что это Fortress UPS, и предложила поискать драйверы.

Единственным существенным для ряда пользователей недостатком этого устройства является переход на батареи в районе 195 В входного напряжения. В Москве, например, такие ситуации случаются слишком часто, чтобы обращать на них внимание.

В целом это неплохой конкурент APC Smart 620 по той же цене, но на 130 В·А мощнее.

Купив UPS на дачу, не забудьте дизельный генератор

Небезызвестная компания Verant, разработчик online игрушки Everquest, когда проектировала серверный комплекс, не забыла и о возможности отключения питания в здании. Для этого был поставлен мощный UPS на все серверы сразу, а рядом со зданием установлен электрогенератор достаточной мощности. Если чего-то ждать, то оно рано или поздно случится. Примерно спустя год после выхода Everquest в online электричество у них отключили. UPS'ы сработали благополучно, а вот генератор за год без дела несколько заржавел или засох и автоматически запускаться не стал. Пришлось всей дежурной команде разработчиков идти пинать его вручную. Когда он наконец включился и радостная чумазая команда дежурных пошла смотреть, как там их серверный кластер, они с ужасом обнаружили, что система охраны и сигнализации к UPS'ам не подключена, а посему встала на дежурный режим по отключении питания — то есть все заперла по режиму максимальной секретности до восстановления напряжения. В результате, как было написано потом в отчете на Web-сайте, они еще долго пытались вернуться в здание, а игровые серверы в связи с этим событием таки лежали 10 часов подряд.

конечно же, цена. То есть то, что реально влияет на выбор домашнего UPS. Ведь хочется купить не слишком дорогую качественную железку, желательно покомпактнее, чтобы под стол влезла, которая была бы удобна и не переходила бы на батареи при каждом падении напряжения до 199 В.

Требования к домашнему UPS

Большой диапазон входных напряжений. Напряжение дома нередко садится до 190 В и менее, а иногда подскакивает и держится аж на отметке 250 В и более. Самые примитивные пассивные модели UPS'ов при отклонении входного напряжения от стандартных 220–230 В сразу переходят на батареи, потому что не имеют никаких средств для изменения напряжения в некоторых пределах. Это плохо, так как обычное вечернее пониженное напряжение около 200 В может привести к разрядке батарей, хотя электричество — вот оно в розетке — всего на 10% меньше нормы. Все приличные UPS'ы обладают автотрансформатором или аналогичным устройством, позволяющим использовать входное напряжение в пределах до 160–280 В в зависимости от модели.

Удобный интерфейс. UPS, представляющий собой коробку без связи с компьютером, конечно, дешев,





PW 5115 $160



PowerWare

Этот источник питания оставил у нас странные ощущения. С одной стороны, довольно породистый UPS, достаточно мощный для большинства аппаратных конфигураций, с другой — абсолютно не приспособленный к использованию в условиях плохой электросети. Судите сами: чересчур осторожный автотрансформатор слишком чутко реагирует на изменение входного напряжения и постоянно переходит на питание от батарей. При этом пороговым значением оказалось 200 В! Такие скачки случаются у нас постоянно, так что скорый выход из строя аккумулятора гарантирован.
Программа, поставляемая вместе с ИБП, практически ничем не отличается от среднестатистической — со схематической картинкой блоков UPS'а и визуализацией того, в каком режиме он работает в настоящий момент. Проблема в одном — момент-то явно не текущий, а бывший где-то минуту назад. Уж больно медленно перетекают данные из UPS'а в компьютер. В чем дело? Неужели разработчики не знают, что возможности стандартного COM-порта PC допускают передачу данных со скоростью, заметно превышающей 300 bps? Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что такая проблема наблюдается буквально у всех компаний. Интересно будет посмотреть на USB UPS'а, сохранится ли в нем эта тормознутость? Если — да, то дело, скорее всего, кроется не в малоэффективном использовании канала связи, а в прошивке самого бесперебойника.

но в случае выключения электричества надолго все равно отключит компьютер через несколько минут, когда сядут батареи. Как известно, Windows этого не любит, и, если вы оставили на PC работающую программу, например скачивания сайта, результатом будет куча битых файлов. В случае же наличия интерфейса между компьютером и UPS все эти проблемы снимаются. Да и узнать у UPS самую примитивную информацию, например сколько минут можно продержаться на батареях,— весьма удобно.

Компактность. Коробка размером с APC Matrix UPS, несмотря на все его достоинства, или танковый аккумулятор, несмотря на его вес, нам не подойдет. Кстати, о форме. Раньше APC выпускала Smart UPS 420 плоской формы, который можно было положить в виде плоской подставки под монитор или разместить под тумбой стола с невысокими ножками. На наш взгляд — очень удобное решение. Теперь же эта модель снята с производства и все UPS'ы, за исключением rack mount (для 19" стоек) имеют примерно одинаковую форму поставленных на ребро кирпичей.

Разумная цена. Покупать домой самый навороченный online UPS типа Matrix от APC вряд ли имеет смысл, даже если он круче всех остальных и вам не жалко заплатить столько денег. Потому что он не только занимает много места и дорого стоит, но обычно еще и сделан в расчете на большую сеть или серверный кластер. В результате использовать его дома окажется очень неудобно.

Выводы

Судя по различным источникам информации, по надежности и качеству начинки UPS, APC остается лидером. Так что если UPS нужен только для защиты от помех и собственного спокойствия, то APC будет лучшим выбором по надежности. Рассматривая же UPS как домашнее устройство, которое должно работать вместе с компьютером в условиях плохого сетевого напряжения и давать внятную информацию о том, что сейчас происходит в сети, насколько хватит батарей и так далее, мы бы рекомендовали UPS других фирм, уделяющих прилагаемым программам большее внимание.

Best Buy, он же «лучший подарок» — OptiUPS 525 bt.

Editor choice — APC Smart 620.

В целом же мы рекомендуем вам купить хоть какой-нибудь UPS для защиты компьютера, да и прочей дорогостоящей цифровой техники, если, конечно, ваш дом не гарантирован от возможных скачков и прочих проблем с напряжением.

Редакция выражает благодарность за предоставленное для тестирования оборудование компаниям:

Представительство APC — www.apcc.ru

Концерн «Белый Ветер» — www.optiups.ru

EAST SIDE Consulting. MG

Встаньте дети, встаньте в круг

Из-за того, что КПД UPS'ов меньше единицы, все эксперименты с включением одного источника самого в себя или нескольких по кругу (вход к выходу) не приводят к созданию вечного двигателя или хотя бы вечного движения.
Любой UPS потребляет на входе больше, чем его максимальная выходная мощность. Поэтому, будучи подключенным сам к себе, тут же выключается из-за overload. Если же соединять несколько источников по кругу, то на батарейках остается наиболее мощный или опять же наступает overload у того, кто пытается его питать.

Модель	VA	Производтель	Low transfer*	High transfer*	Lan+modem	Розеток	100%	50%	Качество ПО	Цена	Предоставлено компанией	Размеры	Вес
Smart UPS	620	APC	165	255+	+	3+1			2	$ 200	APC	168x119x368	10,5
Back UPS Pro	650	APC	150	255+	+	3+1		18	1,5	$ 190	APC	168x119x368	10,7
Back AVR	500	APC	158	255+	-	3+1			1,5	$ 115	APC	150x89x356	7
Patriot Pro	400	Best Power	200	255+	+	4	4,5	12	-	$ 150	East Side	155x100x363	7,5
Fortress	750	Best Power	193	255+	+	4	6,5	15	4	$ 200	East Side	178x140x365	14
Best/SOLA 610	700	Best Power	155	255+	-	4	5	?	4	$ 510	East Side	145x225x397	11,5
OptiUPS 525bt	525	OptiUPS	170	255+	+	2	?	?	4,5	$ 65	Белый Ветер	170x102x258	7
Power ES	650	OptiUPS	170	255+	+	3	?	?	4,5	$ 135	Белый Ветер	172x120x345	9
PW 5115	750	PowerWare	200	255+	+	4	6	16	3,5	$ 160	East Side	193x150x335	12,4

* — при этом напряжении происходит переключение на питание от батарей.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Lady Alice

The Claw от Ferraro design

Что-то мы давно о новых мышках не писали. И вроде бы появлялись какие-то новые зверьки то покруче, то попроще, но не лежала к ним геймерская душа. То ли дизайнеры обленились, то ли платить им стали хуже, однако новинки все пошли какие-то однообразные, как будто их клонировали по образу незабвенной овечки Долли.

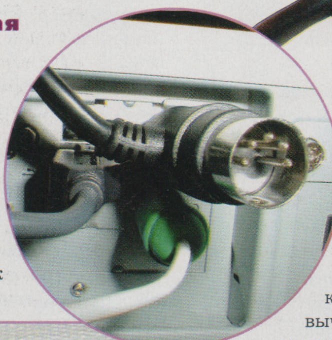
Ладно бы только это, так добрую половину новых мышей и в руке держать неудобно, не то чтобы ими играть! Как будто их проектировали не для нас, многомиллионной армии квакеров и анрильцев, а того ничтожного меньшинства, которое пользуется компьютером в смешных целях типа набивания анонимок начальству в «Ворде» или подсчета своих убытков в «Экселе».

Но вот, кажется, и на нашу улицу пришел праздник. Из далекого далека, аж из Австралии, привезли нам Настоящую Мышь, по которой с первого взгляда понятно: сделано игроками для игроков. Называется



этот девайс The Claw, то есть «Когтистая Лапа», и с виду похожа она не на яйцо с кнопками от пылесоса, а на настоящую злобную тигриную пятерню... на ум сразу пришли Shadowcaster и килраты из Wing Commander. Между прочим, компания Ferraro Design, которая мышку выпустила, так и заявляет в своих пресс-релизах: «Мы поставили перед собой главную задачу — частично заменить мышью клавиатуру в FPS-играх».

Смертельная хватка



Думаете, это они так цветасто о несчастном колесике и дополнительной клавише говорят? Как бы не так! На The Claw выведено аж целых 9 кнопок, то есть побольше, чем на ином джойстике. О других мышках вообще речь не идет: такого количества контроллеров я не упомню.

При этом те не модифицированные товарищи, которые придерживаются консервативной архитектуры кисти руки с пятью пальцами, могут не беспокоиться — даже такой морально устаревшей конечности им за глаза хватит для управления The Claw.

Поначалу мышка кажется непривычной и скользкой, однако стоит опустить на нее мозолистую геймерскую длань, как все мгновенно встает на свои места. Выпуклость на передней стороне манипулятора снабжена удобными широкими гнездами для пальцев, с одной стороны, служа упором для кисти руки, а с другой — точно позиционируя клавиши под подушечками пальцев. Таким образом, к каждому пальцу, кроме указательного и большого, «привязывается» его собственная кнопка. Оставшиеся шесть разделены тоже с умом: две можно нажимать указательным пальцем, а четыре вынесены на левую боковую сторону мышки под большой. Примерно так же делают кнопки на верхушках хороших джойстиков. При этом сами клавиши сделаны на совесть — твердыми, но приятными на ощупь. Ferraro Design утверждает, что каждая из них протестирована и гарантирует более миллиона нажатий до отказа. Эх, вот бы посмотреть на того бедного тестера, который несколько дней без отрыва кликаньем занимался!

AC -100, All Resistance 95%

Вообще, с надежностью у The Claw все в порядке. Сам корпус сделан из прочного пластика, который переживет самую жестокую сетевую месиловку, а в основание мышки вставлена цельнометаллическая панель, придающая дополнительную стабильность. Кому-то, конечно, нравятся совершенно невесомые контроллеры, но, пардон, о вкусах не спорят, а долговечности The Claw хватит еще не на одну серию Quake. С другой стороны, в такой прочности кнопок есть одно неудобство: упругость кнопок — немного излишняя, обычно для нажимания не приходится прилагать особых физических усилий. Впрочем, кто знает, — может, со временем разработается? Ну а если нет, то пальцы прокачаются, что в наши времена тоже весьма полезно.

К новым кнопкам надо привыкать. Вне зависимости от того, какая игра крутится на компьютере, чисто рефлекторные импульсы заставляют поначалу дергаться совсем не те конечности, которые нужны при работе с The Claw. Особенно это заметно в играх, уже въевшихся в спинной мозг. А вот если попробовать какую-



нибудь новую нестандартную демку, то через пару минут привыкаешь и начинаешь играть на автомате. Думается, день-другой тренировок, и о клавиатуре можно будет позабыть совсем. Если бы драйвер мышки еще включал и декодер азбуки Морзе... А пока, на первых порах, больше всего напрягает отсутствие кнопки заднего хода. Ну разве можно выжить хоть в одной FPS, если постоянно не пятиться? Вот мы все и жмем «S» по привычке... но у мышей нет дополнительных клавиш позади средней! Так что приходится программировать под отступление одну из четырех



боковых кнопок и ломать сложившийся в сознании стереотип. Впрочем, это тоже не смертельная проблема — The Claw приживется надолго, и пальцы к новым комбинациям привыкнут.

Прощайте, WASD!

Кстати, о программировании кнопок. Разумеется, каждая уважающая себя мышь позволяет настраивать свои органы так, как мне заблагорассудится. Однако зачастую эта функция ложится на плечи криво написанных драйверов или вообще каких-то левых утилит, которые так и норовят отказать в самый ответственный момент. С The Claw все по-другому. Все, что можно, поддерживается хищным грызуном на аппаратном уровне и обеспечивается нормальной программой. Операция предельно проста даже для ламеров, которым по сто раз в день рейлганом голову отстреливают: выбираю один из слотов памяти, включаю запись, нажимаю на кнопку на мышке, а затем — ту клавишу на клавиатуре, к которой я ее привязать хочу. Все! И это, товарищи, не предел. Дело-то в том, что каждая из мышиных кнопок может хранить последовательность из пяти значений клавиатурных кодов. Воистину, все, что надо — под рукой. Теперь моя левая рука божественно пуста для доброй кружки пива, на лету восстанавливающей хитпоинты. А как быстро происходит такая привязка! Если во время игры расклад кнопок показался вдруг неудобным, его можно поменять так быстро, что даже фрагом врагу не станешь.

К компьютеру The Claw подключается через PS/2-порт, что довольно прогрессивно по сравнению с жалкими COM'овскими поделками. Но душе, товарищи, все-таки хочется USB и вовсе не хочется ковыряться на ощупь в дальнем торце корпуса. А вот тут-то нас и поджидает облом... Мало того, что мышка работает только с PS/2, так дизайн разъема сделан настолько криво, что на некоторых материнских платах он попросту перекрывает доступ к USB-портам! Серьезная недоработка. Ведь сколько уже на свете используется USB-клавиатур, которые прямо созданы для того, чтобы втыкать в них мыши и джойстики. Так нет же, по-прежнему полки магазинов ломятся от допотопного старья... К The Claw, конечно, эти слова не относятся, но лучше бы ребятам из Ferraro Design на будущее прислушаться к нашим замечаниям.

Полевые испытания

В игре мышка ведет себя практически идеально. Если рука игрока нормального размера, то все кнопки оказываются как раз там, где им и полагается быть — точно под кончиками пальцев. Исключение составляют боковые клавиши: чтобы нажать их, приходится немного пошевелить большим пальцем. Впрочем, он от этого не устает. Главное, что надо учитывать при работе с The Claw, — это поправку на реакцию более тугих, чем обычно, кнопок. Если нажимать на них с привычным усилием, время срабатывания затягивается, а это может стоить игроку жизни. Так что жмите на клавиши сильнее, не бойтесь за их безопасность. Эта мышка и не такие перегрузки вынесет. Второе — это правильная привязка кнопок. Так же, как и в привычной связке мышь+клавиатура, универсального совета дать нельзя. Каждый геймер имеет свои представления, что, как и чем надо нажимать. Наверное, со временем, когда отцы сетевых битв возьмут себе на вооружение The Claw, появятся и их личные листинги раскладок в назидание новичкам. А пока что все оставлено на наше усмотрение.

Что сказать еще... Кабель у мышки достаточно длинный, чтобы дотянуться до системного блока, стоящего под столом, без особых проблем, и вместе с тем вполне прочный на вид (уж извините, на растяжение тестировать не стали — жалко такую классную мышку было). По цвету The Claw заметно контрастирует со стандартным уныло-серым окрасом клавиатуры и монитора, но это означает только то, что их пора менять. А от клавиатуры, наверное, можно вообще избавиться...

Напрашивается вывод...

В общем, минорные погрешности не могут испортить восторженного впечатления от The Claw. Хотя на кнопки стало труднее жать, они более приятные на ощупь, чем у подавляющего большинства перепробованных мышей. Даже и не пытайтесь, опробовав эту мышку, вернуться обратно за клавиатуру! Моментальное наступление спазмов в скрюченной кисти руки вам гарантируется. Игроки уже давно ожидали контроллер, спроектированный специально для FPS. Пусть эта мышка не идеал, но насколько она ближе к нему, чем подавляющее большинство модных нынче устройств, которые иначе, как извращениями, и назвать-то нельзя. На очереди — серьезное испытание The Claw в играх других жанров. Например, было бы весьма интересно потестировать ее в стратегиях, крутящихся в высоком разрешении, чтобы проверить, насколько точно осуществляется кликанье. Или, как вариант, попробовать мышку в симуляторе чего-нибудь летающего вместо джойстика... Или поиграть с ее помощью в очередной NHL... Но такие эксперименты мы оставляем вам вместе с настоятельными советами не откладывать дело в долгий ящик, а пойти и сделать себе такой шикарнейший подарок. MG

Плюсы:

- *Удобно! Настоящая эргономичность, что бы это мудреное слово ни значило.*
- *Убийственный дизайн. Все гости начнут вам завидовать чернейшей завистью.*
- *На удивление высокая функциональность. Все, что надо — под рукой, соперники в играх — у ваших ног.*
- *Надежность и качество. Не бьется, не лопается, не перегревается от долгой работы, рекомендована для применения в самой экстремальной среде.*

Минусы:

- *Кривой PS/2-разъем. Ну что, вручную его перепаивать, что ли?*
- *Туговатые клавиши. Не для нежных дев и детей ясельного возраста.*
- *Цена. Чууууть повыше, чем у обычной Mitsumi.*



Основной конкурент Logitech MouseMan+.

ЖЕЛЕЗНЫЕ

Новости этого номера разделились примерно на две равные части — игровая multimedia и технологические прогнозы будущего. Вторые все же преобладают, что дает надежду на то, что будущее у компьютерного железа есть.

IBM представляет 1Гбайт Microdrive

Вот и появилась на свет первая партия IBM-овских гигабайтных накопителей для переносных устройств, таких, как цифровые камеры, MP3-проигрыватели, ноутбуки или карманные компьютеры. Для владельцев цифровых камер это означает возможность делать значительно больше снимков, используя гораздо меньший уровень компрессии. А поклонники музыки смогут теперь записывать хоть по 25 альбомов из MP3-треков сразу.

Размеры нового диска — 4,25x3,5x0,5 см, вес 16 г. Несмотря на свои крохотные габариты, устройство способно выдерживать даже довольно грубое обращение. Скорость вращения внутреннего диска составляет 3600 оборотов в минуту, что делает возможным считывание до 4 Мбайт данных в секунду со временем поиска около 12 мс. Это го вполне достаточно как для нормальной работы, так и для проигрывания файлов MP3, MPEG-1 и Windows Media. По соотношению объем/цена 1 Мбайт Microdrive явно превосходит не только своих предшественников, но и конкурентов в лице CompactFlash. Кроме того, он потребляет значительно меньше энергии, что играет значительную роль для пользователя любого мобильного устройства. На фоне радужных перспектив есть и неприятные моменты. Оказывается, интерфейс новинки несовместим со слотом Type I CF, требуя более широкий разъем Type II CF+. Это означает только одно: новый микродрайв не будет работать с порядочным количеством устройств, и потенциальным потребителям желательно заглянуть на сайт IBM перед тем, как принять окончательное решение о покупке.



Геймеру на заметку

Геймпады (game pads) никогда не пользовались особой популярностью у компьютерных игроков, в отличие от джойстиков, которые хорошо зарекомендовали себя, в частности в различного рода воздушных симуляторах. Поэтому устранить подобное неравноправие решились сразу несколько фирм-производителей периферийных устройств, снабдив свои последние разработки в этой области функцией отдачи Force Feedback.

В качестве удачных примеров можно привести новинки WingMan Rumble Pad от Logitech и Firestorm Dual Power Gamepad от ThrustMaster. Оба геймпада подсоединяются к PC через шину USB. Устройства укомплектованы двумя вибрирующими движками, не требующими батареи.
Для нормального функционирования необходимо иметь, как минимум, Pentium с установленными Windows 98 или 2000.

Новинки успешно прошли испытания на различных симуляторах, и, несмотря, правда, на не столь мощный эффект отдачи по сравнению с джойстиком или рулевым колесом, которые используют источники внешнего питания, произвели самое благоприятное впечатление. Кроме того, с их помощью ускорение производится гораздо плавней, что ведет к более реалистичным ощущениям от игры.



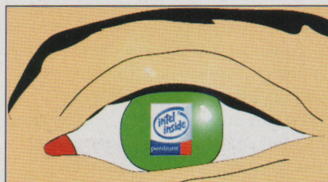
Специальные утилиты, поставляемые вместе с гейпадами, позволяют программировать и запоминать собственные установки для каждой игры. А в модели от Logitech уже присутствуют 285 различных настроек, поддерживающих наиболее известные игры, такие, как Quake III, Need for Speed: High Stakes и прочие.



Дополнительным плюсом для покупателей станет цена этих устройств — от $30 до $40, что почти в два раза дешевле джойстиков с Force Feedback.

В мгновение ока...

Всемирно известная компания Intel разработала технологию производства CMOS-транзисторов, которая будет использоваться для конструирования чипов, способных осуществлять до 400 млн операций за время, меньшее, чем требуется, чтобы мигнуть глазом. Intel заявила, что планируемая рабочая частота этих чипов составит 10 ГГц, а количество транзисторов внутри — более 400 млн, при этом питание потребуется менее 1 В. Только для сравнения: нынешний самый мощный интеловский процессор, Pentium 4, состоящий «всего» из 42 млн транзисторов, работает на частоте 1,5 ГГц и от 1,7 В. Рождение нового монстра ожидается в течение ближайших 5–10 лет.



Готовящиеся к выпуску CMOS-транзисторы будут иметь внутреннюю структуру размером около 30 нанометров ($30x10^{-9}$). Как известно, чем меньше транзистор, тем он быстрее. Руководители проекта отвергают всякий скепсис, касающийся производства столь миниатюрных компонентов. Они утверждают, что в настоящий момент нет никаких технических препятствий для создания таких транзисторов, которые будут вести себя точно так же, как и сегодняшние их прототипы.

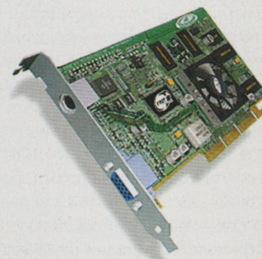
Предполагаемая стоимость уже готового десктопа на базе 10 ГГц-процессора будет колебаться в районе $1500, при этом мощность такой машины станет адекватной самому современному многомиллионному mainframe. Осталось лишь подождать лет десять...

ATI раскрывает секреты

Недавно стала доступна информация о планах ATI на ближайшее будущее. Вот какие чипы готовит компания к выпуску в 2001 году.

RV100 (Radeon VE). Видеокарта на этом чипе уже анонсирована. Чип включает в себя 1 рендер-конвейер, работает на 183 МГц и производится по 0,18-микронной технологии. К сожалению, не имеет поддержки Transform & Lighting (T&L). В продажу должен поступить в феврале 2001 года.

R200. Данный 0,15-микронный экземпляр относится к следующему поколению, которое придет на смену Radeon.



Конструктивно он будет состоять из 4 рендер-конвейеров и иметь частоту 300 МГц. Он также будет поддерживать Dual Display и T&L. Массовое производство начнется в июле 2001 года.

RV200. Облегченная версия R200 с 2 рендер-конвейерами и без T&L. Однако здесь сохраняется технология 0,15 микрон.



НОВОСТИ

R300. А вот этот вариант уже интересней. Он быстрее R200 примерно в три раза, рабочая частота составит 350 МГц с поддержкой Dual Display и T&L, а произведен он будет по 0,13-микронной технологии. Ждать его появления придется чуть дольше — до ноября 2001 года.

В общем и целом, не трудно заметить, что ни в одном примере нет даже намека на MAXX dual-chip конфигурации, а все потому, что у ATI'шных продуктов попросту отсутствует надлежащий PCI-мост, который мог бы безотказно работать в Windows 2000. Стоит также предупредить, что указанные временные рамки могут несколько растянуться, поскольку ATI, как известно, всегда требуется очень много времени на реальный выпуск объявленных новинок.

17" монитор от Iiyama

Компания Iiyama, раньше претендовавшая на исключительную породистость



и делавшая только верстальные мониторы с большими диагоналями (как Radius), решила поуменьшить гонор и выпустить дешевый, но качественный монитор для домашних пользователей. Новый True Flat i70A имеет размер 17" и трубку Mitsubishi DiamondTron внутри. Несколько технических параметров: зерно — 0,25 мм, антистатическое и антибликовое покрытие, максимальная горизонтальная развертка — 86 КГц, разрешение — до 1600x1200. Iiyama также клянется, что качество изображения и геометрия остались на уровне лучших профессиональных верстальных моделей, и все это при цене всего в $270.

Лучшее — враг хорошего

С тех пор, как появились первые MP3-проигрыватели, производители пытались дифференцировать свои творения от аналогов конкурентов, добавляя все новые примочки в виде FM-тюнеров, голосовой записи и прочих незначительных дополнений. Недавно jazPiper



выпустил новинку MVR64P с возможностью подключения собственно цифровой камеры. Вот до этого, кажется, еще никто не додумался. Каковы же результаты? Плеер имеет встроенную 64 Мбайт флэш-память и слот для Smart Card (16/32 Мбайт), FM стерео-тюнер на 15 программируемых каналов, записную книжку на 500 номеров, жидкокристаллический дисплей. Питается от двух AAA-батареек, что теоретически должно хватать на 7–9 часов звучания. Ну, и самое главное — это параллельный порт, к которому можно подключить цифровую камеру. Отличная идея! Однако ее реализация оказалась не на высоте, так как камера работает только в разрешении 320x240, да и то выдавая картинки посредственного качества.

В заключение отметим, что jazPiper MVR 64P, несмотря на не очень удачную попытку симбиоза фото и музыки, остается вполне достойным аппаратом по части звука и дизайна. Качество звучания сравнимо с показателями Sound Blaster Live!, а кроме того, он довольно стильно выглядит, мало весит и имеет небольшие габариты.

Новости мобильного видео

Toshiba America Electronic Components Inc. совместно со своей материнской компанией Toshiba Corp. объявила о возможности производства первого в мире видеофона для IMT-2000, базирующегося на одночиповой MPEG-4 технологии. IMT-2000 — это следующее поколение цифровых мобильных систем, готовящихся к выпуску в Японии в начале 2001 года. Разработка Toshiba полностью соответствует самому последнему промышленному стандарту видео и голосовой компрессии и включает в себя функции MPEG-4 видеокодирования (codec), кодирования речи, аудио- и видеомультиплексирования



(multiplex), а также 16 Мбайт встроенной DRAM. Все эти операции контролируются 16-битовыми RISC-процессорами.

Мобильный терминал IMT-2000 будет способен передавать высококачественную видеоинформацию с улучшенным звуковым оформлением, потребляя при этом в несколько раз меньшую мощность, что увеличит продолжительность работы без перезарядки батарей. MPEG-4 был создан специально для беспроводной передачи видеопотоков и должен стать ключевым элементом в работе IMT-2000.

Из всего сказанного явствует, что в скором времени мы получим возможность полноценного приема видеотрансляций на свои портативные PC, как это когда-то стало возможным со звуковым сигналом. MG

И еще немного о вибрациях

Кажется, компания Logitech считает, что рядовому игроку мало ощущений от ударов, выстрелов и столкновений, передающихся в процессе игры через различные устройства управления с эффектом отдачи. Теперь похожее состояние можно будет испытать, взяв в руки одну из последних моделей компании — оптические мыши iFeel Mouse или iFeel MouseMan с эффектом вибрации. Причем речь идет совсем не об играх, а о совершенно обычной работе за компьютером.

Эти мышки усиливают «связь» пользователя и машины посредством легких вибраций в процессе скольжения курсором по Рабочему столу или броузеру на вашем мониторе. Вы сможете буквально прочувствовать весь свой путь по экрану, улавливая движения всплывающих меню и диалоговых окон.



Следует отметить, что этот продукт совместим только с наиболее поздними версиями IE (5.0 и выше), Netscape (4.5 и выше) и Windows (98, 2000 и выше).

И вот для обладателей мышек iFeel на сайте www.blab.com, предлагающем множество анимированных во Flash открыток, благодаря технологии TouchSense уже появилась возможность «почувствовать» эти самые открытки, что называется, своими руками.

Кстати, «семейство мышиных» iFeel победило по итогам голосования в конкурсе журнала PC Magazine в номинации Лучшее периферийное устройство 2000 года.



Коммерческие игровые...

Сервисы в INTERNET

Антон Гусаров

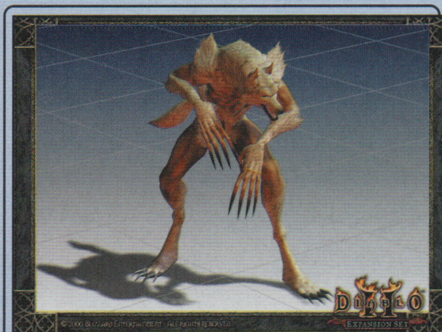


Здравствуйте, дорогие читатели, а также геймеры, для которых в первую очередь и был создан раздел «Internet для геймера»! За окном февраль, зима заканчивается, так и не начавшись, а разработчики с издателями, выпустив несколько хитов и огромное количество рядовых игр перед Новым годом, приступили к своей повседневной деятельности. Очередной всплеск релизов как всегда, намечен на конец весны, а пока придется играть в то, что есть. Благо есть немало.

Internet-сайты не могли не отметить католическое Рождество и смену тысячелетий почти все кардинально сменили дизайн, а многие даже контент. Сегодняшний обзор посвящен глобальным игровым службам, поддерживающим сотни современных игр и одновременное обслуживание тысяч геймеров. Если помните, пару лет назад мы уже писали про такие глобальные серверы, но с тех пор многое изменилось. Если раньше это были сайты, не дававшие практически ничего, кроме возможности играть вмногером, то сейчас по тем же Internet-адресам можно обнаружить целые игровые сообщества, активно поддерживаемые богатыми компаниями игровой индустрии. На первом месте, конечно, осталась игра по Сети, но в больших количествах появились странички пользователей, фэн-сайты, форумы, чаты. Практически везде имеются файловые разделы и регулярно обновляемые новости. Судя по всему на Западе предоставление онлайновых игровых услуг (даже совершенно безвозмездно) является весьма прибыльным делом. Издатели таким образом раскручивают свои игры и осуществляют техническую поддержку. Сегодня каждая уважающая себя фирма, занимающаяся играми, считает своим долгом открыть игровой сервер. Их рассмотрению и посвящен обзор, представленный ниже, с которым я и предлагаю вам ознакомиться.

Алексей Котко

Вопреки народной мудрости бесплатный сыр бывает не только в мышеловке. Internet в целом и игровой его сегмент в частности, фигурально выражаясь, завален тоннами сыра разнообразнейших сортов. Другое дело, что в массе своей продукты, предлагаемые заботливыми пользователями Сети, маленькими онлайн-фирмами и совсем уж большими Internet-компаниями, не то чтобы несъедобны, но отдают заметным душком либо, наоборот, вообще ничем не пахнут. Взять хотя бы условно бесплатные Java-аркады и прочие Shockwave-платформеры, о которых довольно подробно ваш покорный слуга уже рассказывал в одном из прошлых номеров MegaGame. Безусловно, есть какая-то особая прелесть в примитивизме свободно распространяемых игрушек, подкупающих своей простотой, которая, по-видимому, и привлекает людей. Существует специфическая тяга к своеобразной ретростилистике подавляющего большинства freeware-игр, классических и даже в некоторой степени консервативных. Вне всяких сомнений, игровые апплеты — лучший способ убить-десять «лишних» минут, но почему-то люди, называющие себя и себе подобных «геймерами», предпочитают другие игры — модные и продвинутые. О том, где обитают эти странные создания и как к ним примкнуть, мы сегодня и поговорим.



Expansion к игре Diablo 2 однозначно появится на игровом сервере Blizzard.

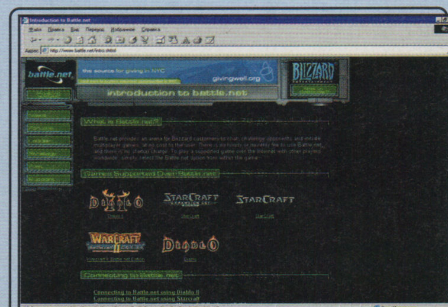
Плата за счастье

Грустно или нет, но за качество приходится платить количеством. Дензнаков. Чаще всего, нездешних. Увы и ах, эта аксиома справедлива и в отношении Internet-сервисов, предоставляющих доступ к игровым ресурсам, которые заманивают геймерскую публику качеством содержания, а не количеством одноликих покеров и шахмат. Не поймите меня неправильно: большая часть рассматриваемых далее порталов в основе своей бесплатна, однако не удивляйтесь, если по прошествии нескольких недель, а то и сразу при заключении пользовательского соглашения вам будет ненавязчиво предложено стать Premium- или еще каким Gold-членом коммьюнити — это в порядке вещей. Что ж, давайте начнем...

BATTLE.NET

www.battle.net

Общепризнанный сайт номер один среди всех страниц, посвященных Blizzard Entertainment и ее онлайн-играм — Warcraft II: Battle.net Edition, Diablo, Diablo II, Starcraft, Starcraft: Brood War. Battle.net нельзя назвать Web-оболочкой цепи серверов для Diablo 1/2 или Starcraft, это настоящий информационный портал, объединяющий огромное количество ресурсов, так или иначе связанных с продукцией Blizzard. Сайт постоянно обновляется и расширяется: на сегодняшний день одних только форумов на сервере более двух десятков, не говоря уже об обширнейшей коллекции различных FAQ (ЧаВо — часто задаваемые вопросы и ответы на них), инструкций, советов, новостей, стратегий и других благ, безвозмездно предлагаемых разработчиками и представителями коммьюнити. К слову, влиться в ряды последней также ничего не стоит — на Battle.net имеется множество чатов, называемых «каналами» (channels) и опять-таки форумов, благодаря которым можно и о себе всей коммьюнити заявить, и оппонента на бой вызвать. Отдельного упоминания заслуживает база данных фэн-страниц игр Blizzard (www.blizzardgames.com/fansites/) и архивы карт для Starcraft (www.starcraft.org/scums/maps.shtml) и Warcraft II (www.warcraft.org/resources/maps/). Животрепещущий во-



На Battle.net представлены все игры от компании Blizzard, которые пользуются заслуженной популярностью у геймеров. Больше ничего нет, но и имеющегося вполне достаточно.



прос о стоимости всего этого богатства отпадает сам собой. Ни вступительного взноса, ни ежемесячных плат Blizzard, к счастью, не требует. Подсоединиться к Battle.net и того проще: надо лишь выбрать опцию с одноименным названием в одном из меню игры, поддерживаемой системой.

BONEYARDS ONLINE GAMING

www.cavedog.com/boneyards

Сетевой проект некогда перспективной команды Cavedog, от которой давно уже ничего не было слышно. Речь, впрочем, не о самой компании, а ее сервисе, как и Battle.net, дающем геймеру нечто большее, чем симпатичный Web-интерфейс для запуска игры или доступа к новостям. Boneyards — это прежде всего коммьюнити, а потом уже все остальное.

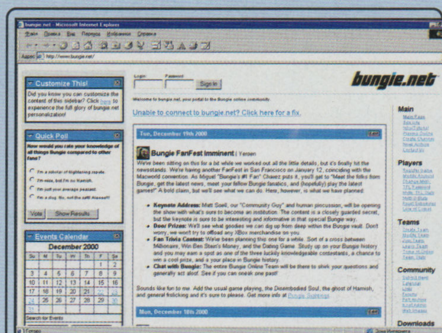
К сожалению, данный сервис поддерживает не так уж много игр — Total Annihilation и Total Annihilation: Kingdoms; в будущем, по заверению Cavedog, этот список будет расширен за счет Amen: The Awakening и нескольких игр от GT Interactive, и, возможно, именно с этим связана его столь примечательная информативность. Cavedog не поленилась создать руководство, в котором шаг за шагом объясняется, что и как надо делать, но в связи с какими-то внутренними проблемами закрыла форумы по играм, да и вообще последние месяцы Boneyards выглядит запущенно. А ведь проект был многообещающий...

BUNGIE.NET

www.bungie.net

Все, что когда-либо делалось Bungie Software или связано с нею, экстраординарно и не вписывается в какие-то определенные рамки, установленные индустрией. Может ли революционная, но не коньюнктурная игра окупить затраты на разработку и принести прибыль? Может. Вспомните Myth. Может ли неконтролируемая коммьюнити управлять целым порталом и развивать его? Еще как. Знакомьтесь, Bungie.net...

Рассказать в двух словах о том, что же собой представляет этот портал, нереально. Основное отличие сервиса от всех прочих состоит в особой системе «каналов» (не путать с чатами на Battle.net) — информационных ресур-



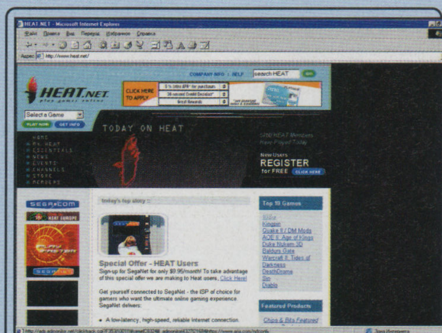
Bungie.net — это не просто игровой сервер, а целое сообщество фанатов игры Myth (I и II) — то, что принято сегодня называть словом «коммьюнити».

сов самого разного характера, которые создаются и поддерживаются как самой Bungie, так и коммьюнити, присутствие которой наиболее сильно ощущается именно здесь, на Bungie.net. Точек приложения творческих сил и способностей Bungie.net не много, а очень много. Даже сами создатели сайта признают, что не могут внятно объяснить, как все-таки лучше работать с порталом, настолько он комплексный. Ясно одно, только мультиплеерным геймингом (бесплатным) в Myth II ваше пребывание на Bungie.net вряд ли ограничится.

HEAT.NET

www.heat.net

Heat.net по праву называют самым успешным игровым сервис-провайдером в мире. Всего за три года своего существования этот ресурс приобрел необычайную популярность



Сервер Heat.net., принадлежащий компании Sega, однозначно является самым популярным сайтом для онлайновых игр. Ежедневно на нем играют тысячи геймеров.

среди игроков всего мира. Пользователями службы стали без малого три миллиона человек. Для сравнения: зарегистрированных клиентов Kali.net, появившейся, как минимум, двумя годами раньше, в десять раз меньше. (Справедливости ради отмечу, что именно по причине низких рейтингов Kali.net в наш обзор так и не попала.) Любовь публики Heat.net снискал вполне заслуженно, и это объясняется несколькими факторами. Прежде всего — это количество игр, поддерживаемых ресурсом, коих много. Как в Греции — гораздо проще назвать игры, которых нет в списке Heat.net. Что приятно, сервис предоставляет доступ к самым разным играм: от любимых народом Warcraft



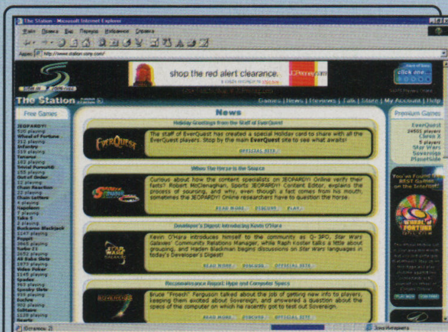
Microsoft никак не могла упустить из поля зрения такой перспективный сегмент рынка, как открытие игрового сервера.

II и Quake до малоизвестных широкой публике Axis & Allies и Outlaws. Особого внимания стоит тот факт, что пользоваться Heat.net может любой желающий и безвозмездно: надо лишь скачать так называемый Heat-клиент и зарегистрироваться в системе. Единственная игра, за которую никак нельзя не платить,— 10Six, одна из первых ласточек MMRTS (massive multiplayer RTS — есть нынче и такой жанр).

MSN GAMING ZONE

www.zone.com

Официальная игровая служба от Microsoft Games, и этим сказано многое. Игровое подразделение софтверного гиганта сумело в сжатые сроки «раскрутить» ресурс, сделать его узнаваемым в онлайн-мире. До Battle.net или тем более Heat.net сервису от MS, конечно, далеко, но все же не рассказать о нем было бы непростительным упущением. Все игры на MSN Gaming



У фирмы Sony и ее онлайнового мегахита EverQuest есть собственный игровой сайт, носящий гордое название The Station.

Zone разделены на три условные группы: бесплатные, Retail и так называемые Premium-продукты. С первыми все понятно — шашки, шахматы, бридж, реверси, викторины, лотереи и так далее, и тому подобное, а вот вторая и третья категории игрушек требуют более пристального рассмотрения. В разделе Retail собраны, как следует уже из названия, коммерческие игры в основном от Microsoft с небольшими приятными исключениями в виде какого-нибудь Quake II или Rogue Spear. Звания Premium удостоены разработанные специально для MSN Gaming Zone продукты — Asheron's Call, DragonRealms, Allegiance и некоторые другие, менее известные. Доступ к Premium-играм, в отличие от продукции, представленной в Retail, несвободный, платный.

MPLAYER.COM

www.mplayer.com

Один из немногих сервис-провайдеров, способных потягаться с Heat.net как по числу использующих службу игроков (более двух миллионов), так и по количеству имеющихся в распоряжении игроков игр (не менее восьмидесяти). Со времени своего появления Mplayer.com радовал любителей качественного онлайн-гейминга быстрыми серверами, удобным и симпатичным программным клиентом и достойными соперниками. Ресурс предлагал и предлагает вашему вниманию самый широкий спектр игр: от классических настольных (бинго, покер, опять-таки шашки-шахматы...) и до самых последних и современных (Baldur's Gate II, Quake 3 Arena и так далее). Mplayer.com завоевал популярность не только у геймеров, но и у многих разработчиков и издателей. В состав многих поставляемых сегодня игр, в которых есть многопользовательский режим, нередко включается Mplayer. Немаловажно и то, что никакой явной или скрытой платы за использование службы не взимается. В целом Mplayer.com — провайдер проверенный, надежный и ни в чем не уступающий расхваленному выше Heat.net. Рекомендую.

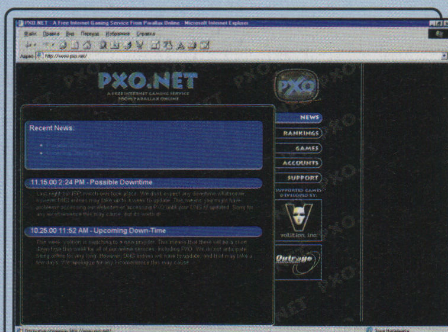


Еще один мегасервер, правда, по моему мнению, немного все-таки уступающий Heat.net.

PXO.NET

www.pxo.net

PXO.net (Parallax Online) была создана силами небольшой, но талантливой команды Parallax и близких к ней Volition и Outrage, сумевших возродить славную серию Descent и даже более того, расширить ее, выпустив FreeSpace и FreeSpace 2. Соответственно все поддерживаемые сервисом Parallax Online игры от Outrage и Volition — Descent 3, FreeSpace: The Great War, FreeSpace 2 и FreeSpace 2 Demo.



Если вам нравятся леталки серий Descent и Freespace, обязательно заходите на сайт PXO.net.

Обещается поддержка порядком задержавшегося ролевика Summoner, ежели тот вообще когда-нибудь выйдет. Сказать, что портал перегружен информацией на манер Bungie.net, нельзя, в то же время на PXO.net имеется продуманная система поддержки, благодаря которой можно найти исчерпывающие ответы на все или почти все интересующие вопросы. Общее впечатление? Чистенько, опрятненько, бесплатно. Очень бы хотелось надеяться, что девелоперы и паблишеры последуют примеру Volition/Outrage и когда-нибудь обзаведутся собственными службами подобного рода.

THE STATION

www.station.sony.com

Этот проект чем-то схож с MSN Gaming Zone. Найди десять отличий: поддерживается уважаемой в компьютерном и не только мире компанией (Microsoft — Sony), имеет свой контингент пользователей, пускай и не столь серьезный по сравнению с Heat.net или Mplayer, когда дело доходит до цифр (не более сотни тысяч), создавался с мыслью об одной Большой игре и нескольких десятках малых (Asheron's Call — EverQuest), игры делятся на «бесплатные» и Premium... и так далее, и тому подобное.

Тем не менее отличия между The Station и MSN Gaming Zone есть, и их даже можно найти, если только повнимательнее приглядеться. У Sony есть одно, но очень весомое преимущество перед MS Games — стопроцентный хит EverQuest. Как ни крути, а вся The Station держится именно на этой MMORPG, а не какой-нибудь другой игре. Помимо EverQuest на сервере имеются и другие очень даже неплохие продукты, например Tanarus (некоммерческий, но чертовски увлекательный танковый симулятор) или Jeopardy! Online («умная» игра на основе американского телешоу, в российском варианте носящая название «Своя игра»), тогда как Microsoft предпочла отыграться на порядком доставшей классике. В общем, знает Sony Computer Entertainment, как вас удивить, и, поверьте, удивляет...

ULTIMA ONLINE

www.uo.com

Легенда Internet-гейминга, о которой надо говорить долго и обстоятельно, хотя бы потому, что UO не является «игрой» в общепринятом смысле этого слова. Ultima Online — по классификации Origin, создавшей UO, «виртуальный мир», несмотря на явную маркетинговую окраску сего термина. Сущность Ultima Online определяется словом «Свобода». Свобода с большой буквы. Свобода делать все, что хочется делать вам и именно вам, будь то кропотливое строительство собственного дома, выращивание овощей или кузнечное дело. Масштабность UO беспрецедентна: геймеры объединяются в формальные гильдии и неформальные кланы, ведут войны и занимаются всем тем, чем было принято заниматься в Средние века порядочному или непорядочному крестьянину-рыцарю-священнику, иными словами, живут в мире Ultima самой настоящей жизнью... Бочка меда, не правда ли? А вот и полагающаяся в таких случаях ложка сами знаете чего: за Ultima Online надо платить, причем не такие уж и маленькие деньги — чуть меньше десяти североамериканских рублей ежемесячно, и это за вычетом стоимости коробки с самой игрой.



Информационная поддержка онлайновой вселенной Ultima Online имеет места на сайте www.uo.com.

Рассмотренных ресурсов и служб меньше десятка; нерассмотренных — сотни; игр, поддерживающих онлайн-гейминг,— тысячи. Посему заранее прошу прощения у всех тех, чьи любимые сервис-провайдеры и/или игры не попали в сегодняшний обзор. Мною были отобраны только самые лучшие или же самые интересные порталы и цепи серверов. Не спорю, для кого-то и Maximum Golf Challenge (xgolf.foxsports.com) от Fox Sports гораздо милее Diablo от Blizzard, и я бы с радостью рассказал о том, насколько увлекательным может быть сетевой гольф, тем паче от такой многоуважаемой компании, но... журнал, который вы держите в руках, хоть и весьма толстый, но не бесконечный, вследствие чего позвольте закруглиться и откланяться. MG

...Самое неприятное во всем «Ящике для Мусора — это, поверьте, вступление. Неприятное, причем для того, кто вступает. То есть для меня. Во-первых, кому бы понравилось вступать в ящик для мусора? Это ведь для вас, читающих, «Ящик» — виртуальные отвязные и безбашенные тексты (а тексты, как известно, не пахнут!). А для меня ящик — суровая физическая реальность. Вон, краеведы над ним так и вьются, так и вьются... и жужжат...

Во-вторых, сколько уже это можно описывать один и тот же «Ящик»? Вот вы попробуйте хотя бы один раз описать словами... ну хотя бы граненый стакан! Человеку, который его не видел! Да еще и не прибегая к мудреным терминам типа «декаэдральный цилиндр»! А если не один раз, а двадцать пять?

Так что ничего я вам больше не скажу. Кроме одного: кажется мне, в этот раз у Краеведов окончательно съехала... даже не знаю что... и крыша ихняя давно уже отпала, и башню у них снесло до рождения... но, оказывается, нет предела совершенству, ибо ныне дошли они уже до пошлостей типа:

ВОЕННО-ЛЮБОВНЫЕ ИГРЫ



Три Краеведа о сущности февраля

Февраль...» — сказал Дух Александра Казакова, задумчиво выпятив эктоплазменные бельма в сторону заметеленного окна. — Ну о чем можно говорить в феврале?
— Февраль? «Достать *чернил* и плакать!» — немедленно подсуетился Первый Краевед, демонстрируя недюжинную литературную образованщину. — Хотите, за *чернилами* сбегаю? А уж плакать потом буду, это я обещаю...»
— Чернильная твоя душонка! — тут же возразил Третий. — Надо говорить о любви! Когда плохо, всегда надо говорить о любви! Опять же, День св. Валентина...
— Какая любовь? — не понял Второй. — Зачем геймеру любовь? Геймеру нужна война! Игра — война, это же даже и ежу... А День Валентина — перхоть! Открыточки... сюсюкалки... Танки! Пушки! Самолеты! 23 февраля — вот день геймера...
— Ну вот что вы все опять? — заныл Питый Краевед, известный нигилист и отрицатель всего и вся. — Ну почему чуть что, сразу праздники? Какие же это вообще праздники? Вот я сейчас все разоблачу...

Защитите Отечество от влюбленных!



Все просто как будто с ума посходили — почему-то в День Защитника Отечества так и норовят поздравлять все мужское население. А ведь что вообще мероприятие по защите Отечества может собой представлять?

Большинство думает, что это приблизительно следующая ситуация: толпа мужиков с оружием стреляет в другую толпу мужиков с оружием, медленно, но неизбежно приближающуюся к местности, которую первая группа мужиков условно именует «Отечеством». Однако эта гипотеза абсолютно неверна. Любой рядовой в курсе: «лучшая защита — это нападение»; значит, День Защитника Отечества автоматически становится Днем Подлого Захватчика.

А разве это дело? Кто же будет поздравлять оккупантов с днем защитника? Просто тут дело обстоит несколько иначе: война отступает на второй, а то и на третий план. Сейчас главная опасность из тех, что угрожают нашей Родине, — это лавина игр, выпущенных разными странами для того, чтобы смущать неокрепшие мозги наших дорогих геймеров! А как можно бороться с этой напастью? Единственный метод — рассказывать правду! Чем мы и заняты — в журнале куча всяческих статей, после прочтения которых желание покупать саму игру отпадает. Вот это да, вот это я понимаю — защита! И без никакой агрессии!

Так что 23 февраля — день даже и не геймера, а просто День Всех Игровых Редакторов!

А вот со Днем Всех Влюбленных (он же день Святого Валентина) дела обстоят куда запутаннее и вообще гораздо хуже. Я первым делом попытался выяснить; кто же, собственно, такой этот самый Валентин. Открыв единственную доступную мне книгу, а именно энциклопедический словарь Ф. Павленкова, я обнаружил в нем целых трех Валентинов.

Первый — основатель секты валентиниан, философ и один из создателей гностицизма. Честно говоря, я не уверен, был ли он святым, ничего про это в словаре не написано... Но вот что гностики никого не любили, это я знаю точно. Второй святым не был наверняка — Василий Валентин, алхимик четырнадцатого века, открыл соляную кислоту, а также исследовал соединения мышьяка. Сомнительно, что это имеет какое-либо отношение к влюбленным, — разве что если иметь в виду мечты бывших влюбленных через год после свадьбы... Тогда, конечно, мысли о мышьяке в супе — в самый раз...

Третий, Габриэль Валентин, вообще физиолог, а также изобретатель мороженого в кафельном стаканчике. О нем история умалчивает.

Да, собственно, не в Валентине дело! Я готов предположить, что это какой-то другой Валентин, который действительно был святым.

Меня просто пугает, что в праздник его имени существует совершенно чудовищный обычай: влюбленные дарят друг другу поздравилово в форме различных внутренних органов, например сердца! Что это за безумие, преподносить любимому человеку какую-то часть организма, пусть даже и схематично изображенную на бумаге?! И почему сердце, почему не печень или там... э-э... что-то другое?

Вообще вот это, конечно, уже близко к игре. Забросать соседа (в данном случае — возлюбленного(ую)) ошметками чьих-то внутренних органов — это же типично для командного шутера!

Но в связи с этим я не понимаю, почему церковь иногда начинает возмущаться по поводу обилия кровищи в компьютерных играх, а за днями святых не следит. Праздник-то, можно сказать, церковный, а что миряне вытворяют по этому поводу, никого не касается...

Подумайте, какой святоша нашелся! — изумился Етый Краевед, возведя очки долу. — Праздники ему наши не нравятся! Праздники-то у нас хорошие, самые замечательные! А вот кто их празднует? Геймеры все эти...
—Ну скажи! — начал подзуживать Второй. — Ну вот скажи что-нибудь плохое о геймерах!
—А что? — Етый завелся и повелся на элементарное «слабо». — И скажу!..

Сексопатология геймера



Что геймер, по определению, человек психически аномальный, можно считать доказанным. Сами посудите, ну разве может нормальный человек напрочь забыть о таких радостях, как свежий воздух, здоровое питание и собственное бесценное здоровье? Не может. А геймер — может. Все идут, скажем, на боулинг шары гонять, а геймер гоняет по экрану монстров. Все с девчонками на тачках гонять (типа круто), а геймер гоняет монстров. Все с утра в подвал мышцу качать, а геймер качает патчи. Все с 12 лет знают о том, как предохраняться, а геймер умеет только сейвиться. А как питаются... Без слез не взглянешь! Некоторым, особо упертым, вполне хватает бутербродов с «Рамой», что по меркам цивилизованного общества просто чудовищно.

При всем при этом геймеры вовсе не чужды главной радости (по некоторым источникам — главного проклятия) остального человечества — любви. Вот только, как и все остальные чувства, чувство любви у геймера крайне патологическое. Я, как краевед, не мог не заинтересоваться всеми аспектами и нюансами (nu answers?..) этой проблемы. И вот доношу до вас, дорогие читатели, свои скромные наблюдения.

Вуайеризм (любовь к под/разглядыванию) — самая распространенная любовная аномалия современного геймера. Особенным распространением отличается так называемый тыловой вуайеризм (вуайеризм от третьего лица). Первым объектом данной патологии явилась в свое время некая юная особа, порожденная гигантом западной игроиндустрии с издевательским названием Eidos. Произнесите это название вслух! «Эйдос»... Еще раз! Ага, почувствовали? Почти промискуитет, если не чего похуже...

Речь идет, как вы, возможно, уже догадались, о знаменитой игрозвезде Ларисе Крафт*. Это внешне безобидное, изящное создание некогда ввергло в пучины греха десятки миллионов беззащитных геймеров всего мира.

Сегодня, конечно, Лариса уже несколько поистрепалась, но извращенные ее образом геймеры до сих пор не могут вернуть себе былую детскую невинность.

(Да вы вообще только представьте! Вид... от третьего лица. То есть вдобавок выходит, что геймер за ней, за своей героиней, все время сзади гонится, гонится, никак догнать не может... И думает (глупыш!), что это ОН ею управляет... Вот был у меня знакомый один. У него тоже была любимая женщина, а у той любимой женщины за два с лишним года успело смениться уже *три вечно любимых человека*... и каждый — не он. И вот, стало быть, она с ним тоже *от третьего лица* нынче общается. То есть у нее уже *третье лицо*, а он все не догонят... Такой вот глупый знакомый — а геймеры-то чем лучше? У них вообще все это виртуальное...)



Дальше — хуже! Ладно, Элексирс Суньклер или Жулька Стрын. Они же хотя бы внешне женского пола! Если бы вы, уважаемые, видели, чем всякие редакторы этого уважаемого издания занимаются в свободное от отдыха время... Мужчины в облегающих доспехах на экранах редакции мне уже привычны, но, простите, курица от третьего лица?! Где у нее первое-то?! Chicken Run... Я даже не знаю, как лучше сформулировать наименование для этого вида любви...

А возьмите мазохизм в самой извращенной форме — тысячи монстров терзают тела героев геймера, а геймер только жутко скалится и трескает аптечки. И тут же садизм: весь этот геноцид, который творится в застенках компьютерных игр, — раздолье для извращенца. Я уже жаловался на главного редактора этого уважаемого издания. Он все время в Thief играет. Крадется по местности, как кого обнаружит, тресь дубинкой! И носит!.. С любовью!.. Среди ночи спроси — любишь ты, господин главред, свои невинные жертвы, сразу ответит — люблю. Правдиво ответит! Геймер...

Вы знаете, почему день любви и день армии находятся в одном и том же месяце? Это геймеры придумали. Точно они. Только в этой макрокосмической среде существует особо извращенная форма человеческих чувств — любовь к армии. К армии, к военным действиям и прочей тактике. Нет, настоящая любовь к РЕАЛЬНОЙ армии — штука менее ненормальная. Многие великие люди любили армию. Вот Наполеон, скажем, любил. Гитлер тоже. Даже Гегель любил. Извращенность геймерской любви в ее виртуальности. Армии, а не любви. Любовь как раз — реальная. Но к чему-то такому... в общем, тоже *от третьего лица*.

Геймер, он очень любит служить, стрелять, воевать, ездить в танках, летать в самолетах, плавать на боевых кораблях и командовать. Но — виртуально. А дай геймеру в руки реальную Малую Совковую Лопату... Пошли его по жизни в окопы... Не поймет. Не поймет. Не оценит. Ему же только *третье лицо* надобно... иначе говоря, то лицо, с которого он Ларису Крафт наблюдает... Потому-то жизнь к геймеру обычно этим лицом и оборачивается...

Когда-нибудь я изучу все проявления геймерской любви досконально и напишу трактат. Большой трактат. А на сегодня хватит.

* Здесь и далее из моральных соображений имена и фамилии изменены.

«Хватит!» — закричали хором все, и Етый Краевед оказался погребен под кучей негодующих граждан, пытающихся разобрать его на британский флаг. — Хватит уже инсинуаций! Поклеп! Штатные Краеведы, что же вы молчите???
— Оттого и молчим, — мудро ответил Второй, — что штатные. С чего нештатный Краевед бонус имеет? С речей своих, с файлов и их длины. А штатный? С амортизации штанов на казенном месте. Как в той самой армии. Протер штаны — на тебе бонус на новые... Так чего ж нам и не помолчать...
Но тут над краем ящика начало восходить Чуткое Ухо Главного Редактора, и Второй Краевед прекратил недозволенные речи... MG

Здравствуйте, дорогая редакция!



Вы просите меня рассказать об играх в моей жизни? Да, эту трагическую повесть стоит поведать всем. Компьютер — страшное зло. Он, а точнее, игры с ним практически полностью разрушили мою жизнь. Все началось с того, что мы купили этот адский агрегат для семейных нужд. Мой старший сын уже давно говорил, что ему для дальнейшей учебы в университете просто необходим компьютер, а младший вопил, что если он не получит доступа к развивающим играм, то вырастет дебилом. Хотя даже дураку было понятно, что все мое семейство с нетерпением ожидает новой игрушки.

Итак, проблемы начались уже на следующий день после покупки. Теща сказала, что все ее подруги играли с компьютером в пасьянсы, так что она тоже желает попробовать. Незамедлительно достав карты, мерзкая старушенция уселась перед монитором и принялась тасовать колоду. Это продолжалось до тех пор, пока я не выкинул ее любимую болонку в форточку. Но это были еще цветочки.

В понедельник, придя с работы, я не обнаружил своего младшенького. Мы обыскали всю квартиру, но не обнаружили даже следа Максима. Что же оказалось? Малец решил поиграть с компьютером в прятки, причем назначил машину водой, после чего куда-то спрятался. Все бы ничего, но проклятое устройство даже не сдвинулось с места, чтобы найти моего сынульку! Хорошо еще, что жена из кухни слышала, как Макс произнес: «Считай до десяти, а потом ищи!» — значит, что он все еще на территории нашего жилища. Тем не менее сын мой до сих пор не найден, а подлый комп все еще не признает свое поражение и не сдается, не предпринимая никаких действий по поиску своего товарища по игре.

Дальше — больше. Старший сын, Семен, решил отдохнуть и поиграть в преферанс. Сдав на троих, он засунул одну стопку карт в дисковод, а другую — в CD-ROM, а затем стал ждать реакции. Надо сказать, он до сих пор сидит и ждет, с места его согнать невозможно, ибо Сема утверждает, что преферанс — это святое и пока не доиграет никуда не пойдет.

Но ничего, сейчас я с этим девайсом тоже поиграю! Ишь, нашел моду — семью мою разваливать! Мы уже посчитались — водить выпало мне. Да и игра такая высокоинтеллектуальная — «догони меня кирпич» называется. Сейчас допишу письмецо вам, а потом как размахнусь...

А вы говорите, игры в моей жизни! Да, я вам скажу, нельзя играть с этим чудовищным устройством, это вредит душевному равновесию и жизни вообще!

Ефим Прогорклый,
постоянный читатель MegaGame MG


УРХХ!!
Серия Поведение в экстремальных ситуациях
ДОРОЖНЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ
ТЕНЬ
ГЕРОЙ И СМЕРТЬ
АНЖЕЛА
ДАР ОДИНОКОГО АНГЕЛА
ОТКРОЙ ДЛЯ СЕБЯ МИР КОМИКСОВ
Mega GAME
оптово-розничный магазин
(095)917 2247, 917 1083

САМОГОНКИ



K-D LAB
www.kdlab.com

1С®
ФИРМА "1С"